Tot. 120

陈慧琳现身亚洲游戏展　文字影像全方位报道

游戏机实用技术

WEEKLY ファミ通



赠
Gamehalo VCD
时尚别册 PONG
波斯王子新作海报

2005年关注
新作逐个看

人见人爱！块魂
光明力量NEO
旺达与巨像
荒野兵器4
铁拳5
真・三国无双4
龙背上的骑兵2
WE8 网络对战版
牧场物语 幸福的诗
捕捉!触摸!耀西!/忍道 戒
天星 宿命之剑/豆丁机器人

攻略透解
4大攻略
新年联手出击！

重生传说
最强传说当然要配最强攻略！

洛克人X8
迈向新世纪的战斗！

WE欧洲足球战略版
最速上手指南+隐藏球员名单

洛克人EXE5
本月掌机主打攻略！

游戏光环 Gamehalo
MGS3 猿蛇合战高手演示
传说系列最新作影像
真魂斗罗 双打极限影像

玩转PSP
充分享受PSP，就从此刻开始！

我是真的送出我的爱
游戏综艺SHOW 之 节日礼品清单

2005.2A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
03>

www.plumbook.cn

新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

十年发展信誉至上

新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。经过十年发展，新机地在游戏、动漫一系列领域内，实现了一个精专业、高信誉、重服务的公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成。新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。新机地欢迎新老朋友的光临！

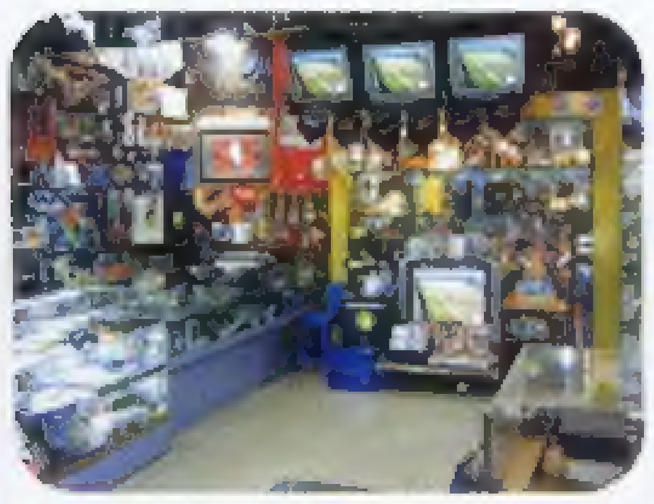
新机地机迷会　官方网站:www.e-gtco.com

我们的机迷会是集在线订购、产品展示、会员交流为一体的综合性游戏网站。



新机地游戏专卖店

全国最具规模AV&GAME店货品的价格同行最低“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。





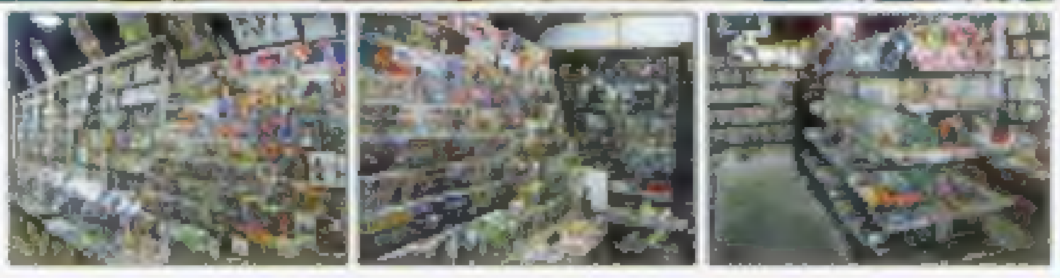
游戏专卖店
0755-25198828
0755-82252632
13802233900

新机地动漫书店

品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。







动漫专卖店
电　话：0755-25192481
手　机：13538212402
联系人：陈小姐

新机地军模、模型专卖店　咨询电话：13798447600



上万中各式精品、手办、公仔、高达模型等一手动漫衍生产品，不容错过的精彩选择。



元月1号正式接待会员
恭候阁下光临

电话：0755-82396520
手机：13538212402

占地 400平方米，宽敞明亮、装潢精致的新机地休闲书坊。衷心地为喜好漫画书的书迷们，提供了多达三万本的真正原装正版港、日、台、中等华人世界各地区经典漫画作品。绝对可以满足所有漫画迷们长久以来看书缺册；集数不全；只能看翻版看不到正版那份心中不满之缺憾。此外集几百多种时尚、流行的报刊杂志，各社各家的八卦周刊，及上万本的科幻、侦探、武侠、爱情小说等。你可以随意享受我们提供独家看书乐趣，不要再等啦！赶快约好三五知己来到新机地休闲书坊申请会员，体验一下五星级书店的感受吧！新机地休闲书坊将于2005年1月1日正式开业，新机地全体员工到时恭候您的光临！

交通银行太平洋卡号 60142811319431508　收款人：耿杰　联系人：杨宇红　电　话：0755-26338933　手　机：13802233900　传　真：0755-25198828

休闲书坊
book.e-gtco.com

客户服务专线：0755-82252632　或：0755-25198828　传真：0755-25198828　地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

www.plumbook.cn

EA将垄断游戏软件业？

——从买断NFL游戏发行权到恶意收购育碧股份说起

美国当地时间12月20日上午，EA赶在法国股市收市之前宣布从欧洲投资机构Talpa Beheer BV买走了育碧（Ubisoft）19.9%的股份，业内人士惊呼："EA开始行动了！"



EA总部外景。



EA总部一角，墙上是所有畅销作品的展览。

●育碧股票收购事件

法国当地时间12月20日晚，育碧的几位高层从网络上看到了一则让他们难以置信的消息：EA收购了育碧19.9%的股份！作为这起事件的当事人之一，在事发之前育碧却一直被蒙在鼓里。就在这则消息传出的几个小时后，育碧总裁伊维斯·古利莫特（Yves Guillemot）向全球各地的经理紧急发送了一封电子邮件，在邮件中，伊维斯表示目前育碧高层正在"尝试联系EA，打听他们的意图和安排"。显然，这起突然事件已使得育碧高层阵脚大乱。育碧的一位发言人在接受路透社采访时表示："我们认为这次收购行动是恶意行为！"

EA公关部副总裁Jeff Brown表示："我们只是要成为善意的股东，而非激进份子。"Brown表示他们很早之前就知道Talpa Beheer方面准备卖掉他们手上持有的育碧股份，因此很早就做好收购准备。"我们是最合适的买主。"Brown说，他同时表示这次收购还要经过证券交易委员会的批准才会正式生效。然而根据伊维斯·古利莫特信中的内容显示，EA是以远高于交易价的价格买进育碧的股份的。EA此次收购育碧股份似乎远非普通金融投资行为那么简单。根据《华尔街日报》报道，EA为此次收购行动花掉了8500万到1亿美元。分析家Shawn Milne提出的具体数字是9600万美元。目前EA已经成为育碧的第二大持股者，并拥有18.4%的投票表决权。目前育碧的最大股东是古利莫特家族，拥有22.8%的投票表决权。也就是说目前育碧的决策权仍然在古利莫特家族手中。不过也不排除EA通过其他方式成为育碧最大股东的可能性。

对于此次大举收购育碧股份的原因，EA方面表示："我们认为这是一家管理稳健的优秀企业。"根据此前不久育碧发布的财报显示，育碧仅第三财季的销售额就将达到1.8～1.9亿欧元。

这则消息传出后，EA的股价小幅上升0.3美元，以59.94美元收盘。目前EA手头上有25亿美元现金，分析家Shawn Milne认为EA将会继续进行全球扩张，并且该公司的股价很快将会突破70美元大关。

●DICE收购案一波三折

在收购育碧股份之前，EA一直忙于收购瑞典著名游戏开发商Digital Illusions CE(DICE)，这家公司的"《战地》系列"(Battle Field)是近几年最成功的PC原创游戏之一。今年秋季，EA提出以每股9.13美元的价格收购DICE(DICE的股票交易价格为7美元左右)，当时EA已经持有DICE 18.9%的股权，加上其他一些股东的支持，EA总共获得了44.5%票数。不过当时EA提出的收购条件为90%的票数。EA最初预定将在12月16日前确认收购，然而在中途却有占28%股权的两个主要股东表示反对。12月21日，EA决定将确认收购的最后期限延长到明年1月20日。显然EA对于DICE是志在必得。

●天价买断NFL游戏发行权

体育游戏是EA的重点，占EA每年游戏总销售额的45%左右。而EA所有的体育游戏中又以"《Madden NFL》系列"销量最高，每年一作，每作均数百万套的销量让人咋舌。今年5月全球最著名的体育刊物之一《Sports Business Journal》披露了一条惊人的消息：EA欲以10亿美元天价买断5年内所有NFL相关游戏的发行权。但当时EA方面没有对这则消息做出评论。12月中旬，EA与NFL以及NFL的品牌代理公司Player Inc.联合宣布达成独占协议，EA获得了未来5年内NFL所有球队、比赛场地和球员的游戏制作权！双方并没有公布这笔交易的金额，不过联想到之前的报道，EA所出的价钱肯定低不了。

据业内人士分析，EA买断NFL游戏发行权的重要原因就是世嘉与Take-Two联合推出的《ESPN NFL 2K5》，这款游戏以19.99美元的低价位向EA打响了价格战，并且抢占了相当大的市场份额。EA为了避免陷入价格战的泥沼而决定垄断NFL游戏市场。由于NFL游戏在美国游戏市场一向具有极高地位，这起买断事件在美国游戏业掀起了轩然大波。Take-Two表示NFL纵容EA垄断橄榄球游戏市场是在"扼杀创意"，将为消费者和体育迷都造成"巨大的伤害"。不过投资者显然看好EA的此次交易，在这起交易公布后，EA的股价暴涨6.26美元，当天收盘价为60.45美元，涨幅达11%。某投资公司的分析师将EA评价为"邪恶又精明的企业"。



"《Madden NFL》系列"算不算美国的国民游戏？每年一作，每作均数百万套的销量让人咋舌。

●NBA与MLB游戏独占计划

EA的NFL独占事件让美国大批游戏软件商人人自危，12月21日，EA欲买断NBA游戏发行权的消息又被曝光。据报道，EA曾向NBA提出买断其相关游戏的独家发行权，不过由于开出的条件不够优厚因而遭到了NBA的拒绝。主要原因在于EA的"《NBA LIVE》系列"在市面上不像"《Madden NFL》系列"那样一枝独秀，《ESPN NBA》、《NBA Ballers》等也都具有很高的影响力。除此之外，一些业内人士透露EA也在与美国大职棒（MLB）洽谈独占事宜。

●EA的并购历史

1991年收购Distinctive Software，成立EA加拿大制作室。
1992年收购Origin Systems（代表作为"《创世纪》系列"）。
1995年收购牛蛙制作室（代表作为"《上帝也疯狂》系列"）。
1996年收购Manley & Associates，成立EA西雅图制作室。
1997年收购Maxis（代表作为"《模拟人生》系列"）。
1998年收购Westwood制作室（代表作为"《命令与征服》系列"）。
1998年收购Tiburon Entertainment，成立EA Tiburon。
2000年收购Dreamworks Interactive，成立EA洛杉矶制作室。
2002年收购Black Box Games，成立EA Black Box。
2004年收购英国Criterion制作室，获得业界广泛使用的Render Ware开发工具。

作为当今全球游戏界第一大游戏软件商，EA显然并不满意自己的现状，照这样的发展速度，未来的某一天，EA是不是也会像微软雄占PC软件业一样，成为游戏软件业的帝王？

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



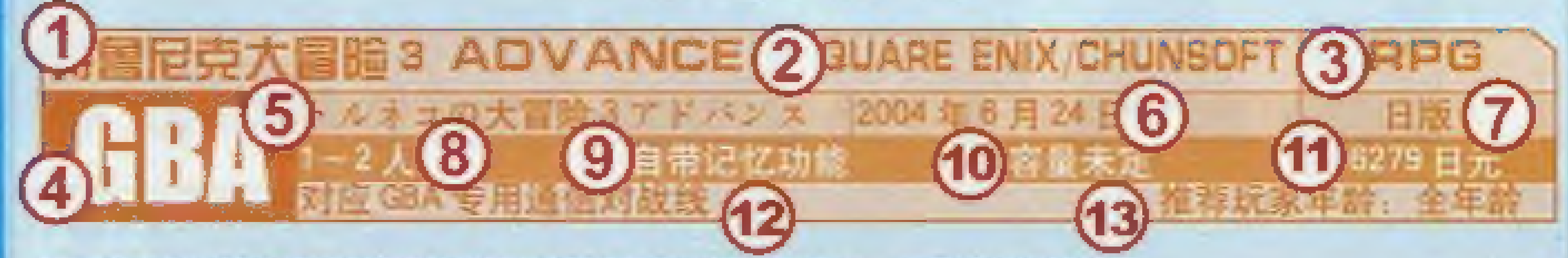
游戏机实用技术 ファミ通

总第120期 TV GAME 半月刊 2005年2月A

COVER STAFF
封面用图：新的传说
插图画师：口袋巧克力
封面设计：孙玮
©游戏机实用技术 2004

FAMITSU ©2004 ENTERBRAIN,INC.
All rights reserved
First published in Japan in 2004 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo
Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.
"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

信息条说明



本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

焦点 **EA将垄断游戏软件业？** …… 1
从EA买断NFL游戏发行权到恶意收购育碧股份说起

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4
PSP革命风暴席卷日本 —— 4
NDS也能听音乐、看影像！ —— 4
《真·三国无双4》闪电公开！ —— 5
清华与S·E联合打造游戏人才 —— 5
天星 宿命之剑 —— 8
牧场物语 幸福的诗 —— 8
豆丁机器人 —— 8
捕捉！触摸！耀西！ —— 9
忍道 戒 —— 9

特稿
玩转PSP：充分享受PSP，从这里开始！ …… 14
展现新时代魅力：香港亚洲游戏展见闻录 …… 30

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 20
人见人爱！块魂 —— 20
旺达与巨像 —— 22
铁拳5 —— 24
光明力量NEO —— 26
荒野兵器4 —— 28

特企 **我是真的送出我的爱** …… 36
为您提供最齐备的节日游戏礼品清单

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 42
多边共享区 —— 42
问题小卖部 —— 44
邪魔院 —— 45
传说无限 —— 46

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 47
真·三国无双 —— 47
潜龙谍影ACID —— 48
山脊赛车PSP —— 49
超级机器人大战GC —— 50
机动战士高达 高达VS.Z高达 —— 52

攻略透解
洛克人EXE5 布鲁斯小队 54
洛克人X8 …… 59
重生传说 …… 63
胜利十一人 欧洲足球战略版 74
潜龙谍影3 食蛇者 …… 78

研究中心 探索游戏乐趣、将游戏进行到底 84
红侠乔伊2 —— 84

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 中裕司：1965年9月17日出生于大阪，1981年就读于大阪西野田工业高等学校电专科，1984年毕业后就加入了世嘉。1987年12月20日中裕司开发的第一款游戏《梦幻之星》在SMS主机上发售。1991年随着《索尼克》的诞生，中裕司成为世嘉的王牌制作人。

游戏 《勇者斗恶龙》：原名为《Dragon Quest》，日本的国民级RPG。首作诞生于1986年5月，当时就卖出了150万套。《DQ》每一款新作总是在日本引起全国范围的排队购买现象，《DQ3》发售后由于引起日本全国范围内学生逃课购买的现象，导致日本政府规定“《DQ》系列”只能在周末或者假期发售。该系列目前销量最高的作品是《DQ7》，销量达410万套。最新作《DQ8》预计将可以再创新高。

术语 HD-DVD：新一代的光碟媒体格式，“HD”指的是“High Definition”，即“高清晰度”。该技术主要由东芝、NEC、三洋研发。HD-DVD的单层容量达15GB。

公司 育碧：即Ubisoft，由Guillemot五兄弟创建于1986年，最初只是法国一家很小的游戏发行公司，通过英国的渠道在法国本土发行游戏。1990年育碧从代理发行转向研发。1994年育碧推出了作为该公司代表作的《雷曼》。2003/2004财年，育碧的营业收入达到5亿欧元，成为欧洲第3、北美第6的游戏公司。

每期固定栏目

新作发售表	近期即将发售的游戏列表	10
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	12
黄金眼	新近发售游戏的权威评价	32
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	87
游戏动漫园	游戏与动漫画的互动	88
神游天下	享受神游机带来的中文游戏世界	90
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	92
游风艺苑	拿起画笔，描绘你自己的游戏	94
电子竞技场	报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力	96
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	99
读编往来	读者与编辑的轻松交流	100
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	104

本期光盘内容

游戏光环 Gamehall

01	2004亚洲游戏展报道	05：36
02	Melfes传说	01：11
03	波斯王子 武者之心	07：35
04	热血最强 MGS3猿蛇合战高手演示	11：20
05	庆祝《GT赛车4》发售！MV	02：49
06	热血最强 真魂斗罗 双打极限挑战(上)	13：10
07	游戏动漫园	06：01
08	ENDING SONG	02：29

2004亚洲游戏展报道



波斯王子 武者之心



火热秘技

炽天堂最新作品：《真魂斗罗》双打极限挑战

游戏动漫园

动漫情报站：《魔幻游戏》新作公布

《新暗行御史》剧场版上映

新作介绍：《岩窟王》

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

ARC

虫姬さま 87

GBA

洛克人EXE5 布雷斯小队 33 54
塞尔达传说 神奇的小人帽 35
耀西的万有引力 34

NDS

捕捉！触摸！耀西！ 9
口袋妖怪 冲刺 34

NGC

超级机器人大战GC 32 50 87
豆丁机器人 8
红侠乔伊2 84
牧场物语 幸福的诗 8

PS2

DQ&FF in 富豪街 特别版 34
重生传说 33 63
光明力量NEO 26
横行霸道 圣安德里亚斯 87
荒野兵器4 28
红侠乔伊2 84
机动战士高达 高达VS.Z高达 33 52
决战III 32
雷霆战机2 87
洛克人X8 .... 32 59
潜龙谍影3 食蛇者 78
人见人爱！块魂 20
忍道 戒 9
胜利十一人 欧洲足球战略版 33 74
天星 宿命之剑 8
铁拳5 24
旺达与巨像 22
樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士 87
战国无双 猛将传 87

PSP

恶魔战士编年史 混沌之塔 34
潜龙谍影ACID 34 48
山脊赛车PSP 32 49
真·三国无双 33 47 87

Xbox

光环2 87

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准，）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 蒿磊 冯蔚晓 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告代理：北京东方天海广告有限公司
电话/传真：010-84090533/010-84090287
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字6200004000011
出版日期：2005年2月1日
定价：人民币9.80元

©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Sands of Time and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

游戏情报站

栏目主持：SOUL

PSP革命风暴席卷日本

特报 PSP日本火爆首发，部分商店惊现千人长队！



▲PS之父久多良木健穿着店服与店长一起为购买者服务。

索尼曾多次宣称，PSP将会是"掌机的革命"，12月12日，这股革命的风暴终于席卷日本。《勇者斗恶龙VIII》(《DQVIII》)时的首发盛况让人们仿佛回到了日本游戏业的壮年时期，而如今PSP在日本的首发盛况更是有过之而无不及，东京部分商店门前出现了一千多人的长队，而此前的《DQVIII》最多也就出现三百多人的队伍而已。

由于PSP首批出货量只有20万部，并且很多店家不接受预约，很多焦急的玩家为了第一时间入手PSP不得不从12月11日晚开始通宵排队。虽然当时东京气温极低，但街头各游戏零售店前还是聚集了大批排队等待的玩家。东京新宿西口的Game Hobby馆从早上6点就开始销售PSP，比其他店家早了1个小时，因此这家店门前的队伍也是最为壮观的。从凌晨5点开始店门前的队伍就已经有将近1000人，在发售之前队伍人数一度达到1300多人。据悉，这是几年来该地段最火爆的首卖活动。PS之父、SCE社长久多良木健亲自到达现场视察，并且穿着店服与店长一起为购买者服务。久多良木健还参加了涉谷的Tsutaya店首卖活动，该店从上午7点开始销售PSP，排在第一位的购买者从11日晚7点就开始排队。



根据日本各零售商反映，PSP在日本发售首日多数商店的进货都在几个小时内全部卖完。根据市场调查机构Media Create的数据显示，PSP首批出货20万台，首日店头实际销量为17万1963万部，虽然从数字上看似乎还有一小部分PSP没有卖出去，不过根据各地反映的情况来看，从12月13日开始在日本已经很难买到PSP了，日本各地的二手市场上即使有PSP出售，多数也是以大幅贵于原价的价格出售的。12月12日当天，索尼股价大幅上扬了2.1%，以每股3870日元的价格收盘。

在日本的首发获得绝对性成功之后，SCE开始积极准备PSP在全球其他地区的发售，目前已经确定亚洲、北美以及欧洲都会在2005年3月31日之前发售PSP，不过似乎日本本国的PSP出货量在近期之内仍然无法满足需求，到2004年底，PSP在日本的出货量将达到50万台。

NDS也能听音乐、看影像！

事件 任天堂公布GBA/NDS官方影音播放设备



所有人都相信，这是任天堂对索尼的还击！

2004年12月15日，就在日版PSP刚发售的第三天，任天堂宣布了一款可用于GBA SP和NDS的影音播放装置，这款产品名字叫做"播放君"(プレイやん)。作为任天堂官方推出的产品，"播放君"的功能自然要比其他第三方的产品强大得多。这款产品采用当前数码产品中已经非常流行的闪存卡——SD卡作为存储媒体，"播放君"本身的体积与普通的GBA卡带相同，可以插在GBA SP以及NDS的GBA卡带插槽上。玩家可以将影音文件储存在SD卡中，然后插到"播放君"的侧面。



"播放君"采用了针对手机等便携设备的硬件解码晶片进行影音解码，其压缩品质比之前AM3公司推出的"Advance Movie"更好。"播放君"可以播放ASF格式的MPEG-4电影，解析度最高可达352×288，最高码流达1500Kbps。该产品也支持松下DIGA系列DVD录相机录制的SD-Video格式影像，用户可以将电视节目储存下来，然后直接输入到SD卡中。用GBA SP播放"播放君"的电影，其电池可支持连续播放4个小时。而在普通压缩率的情况下，一张256MB的SD卡就可以存放2个多小时的电影文件。

"播放君"也支持MP3音乐播放功能，支持码流在32～320Kbps之间的CBR/VBR格式MP3文件，MP3文件可以采用文件夹的方式分类，并且支持ID3标记(即可以用来显示歌曲信息如曲目名、歌手名、专辑名等)。播放MP3时可以关闭屏幕，在关闭屏幕的情况下，以GBA SP的电池可支持连续播放15个小时，开着背光的时候可以连续播放8个小时。

另外"播放君"本身就内置耳机插孔，而无需将耳机插在GBA SP或者NDS上。在NDS上使用该播放装置时，四周会留有细细的黑边。任天堂宣称这款产品在播放MP3时将会达到CD的音质。该产品将于2005年1月开始在任天堂官方网站上接受订购，2月正式推出，不过并不会在市面上销售。"播放君"的价格预计为5000日元左右。



▲看影像时也可以查看预览画面。



▲MP3播放界面。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

清华与S·E联合打造游戏人才

特报 清华大学与S·E签订游戏设计人才合作培训协议

12月17日，Square Enix与清华大学继续教育学院宣布在数字艺术、游戏设计人才培训方面的合作签订了协议。从明年上半年开始，双方将在北京联合进行数字艺术设计和数字游戏制作的人才培训。此前，国家广播电视总局曾于12月6日在北京为首批国家动画教学研究基地和首批国家动画产业基地授牌，清华继续教育学院此举便是为缓解我国数字艺术和数字教育游戏产业人才紧缺的情况，培养大批数码制作领域专业人才。

Square Enix是全球具有最丰富人才资源的游戏公司之一，其游戏开发技术在业内也是处于顶尖地位。这次Square Enix与清华大学的强强合作势必将会为国内培养一批顶尖的游戏人才。

《真·三国无双4》闪电公开！

软件 沉寂多时，光荣闪电公布将于明年2月再掀无双狂飙！

日前Koei在自己的官方网站上正式宣布：百万人气大作《真·三国无双4》将于2005年2月24日发售，机种仍为PS2，定价为6800日元(税前)。



“《真·三国无双》系列”是目前最红的日式ACT之一，自2000年8月3日一代推出，目前已经推出了7部作品，最新作PSP版《真·三国无双》刚刚于12月16日在日本发售。全系列已经在日本取得了超过400万套销量的惊人成绩，系列的二、三代更雄居PS2软件总销量榜的第9位和第5位。“《真·三国无双》系列”在整个亚洲都拥有极高的人气，二代的简体中文版已于2004年3月27日在中国大陆正式推出。

此前Koei已经公布了NDS版《真·三国无双》和PC网络版《真·三国无双BB》，因此外界认为《真·三国无双4》将于PS2的下一代主机上登场，而且很有可能是随主机一同发售。但这次4代的消息来得如此之快确实出乎意料。

从与本作采用同样引擎的《决战Ⅲ》来看，本作的画面应该不会有太大进步，但系列一直存在的拖慢延迟问题会有所改善。而最受人关注的新武将方面，预计将会加入在日本呼声很高的曹丕。

少女漫画王者登陆PS2

软件 Konami挟《NANA》再度进军女性市场

《NANA》是日本漫画家矢泽爱所创作的著名漫画，并被公认为是当今日本少女漫画的王者。与其他少女漫画不同的是，本作的读者群中男性也占了很大比重。《NANA》在国内同样也有大量的拥护者。截止到上月末为止，《NANA》漫画的总销量已高达1600万本，在2004年集英社旗下漫画单行本销量排行榜上，它也仅落后于《海盗王》、《火影忍者》及《猎人》而位居第四位。而且，由中岛美嘉和宫崎青主演的《NANA》真人版电影也将于2005年上映。



现在，由Konami根据本作改编的同名PS2版游戏已经确定将于2005年3月17日发售，类型为SLG。在游戏里，玩家将扮演的初到东京的女孩(游戏原创角色)是原作主角——奈奈和娜娜的邻居，虽然游戏的剧情是沿着原作的轨迹发展的，但玩家所采取的各种行动也会令剧情发生变化，而在游戏的进程中，众多漫画中的人气角色也将陆续登场，诸如“与莲约会”、“成为娜娜的朋友”等原作FANS的梦想都将在本作中得以实现。

PS2北美第一大作跳槽Xbox

特报《横行霸道：圣安德里亚斯》Xbox版公布

由于10月底PS2《横行霸道：圣安德里亚斯》在全球范围内的发售，发行公司Take-Two在截至10月31日的财政季度内，销售额达到了4.38亿美元，去年同期仅为2.776亿美元。Take-Two同时也公布了该公司最新大作的消息。

●Xbox版《横行霸道：圣安德里亚斯》。该作虽然算是PS2的独占大作，不过只是在一定时间内独占而已。Take-Two目前确定该作将会推出Xbox版，并将与PC版一样在明年4到6月间发售。

●次世代及PSP新作开发中。Take-Two表示目前该公司已经在至少一部次世代新家用主机上开发基于某“著名品牌”的新作，这款新作由Rockstar内部的制作室开发，据猜测可能将是《荒野大镖客》的续作。另外该公司还有两款PSP新作正在开发中。据悉，其中一款已经基本上确定就是《GTA》在PSP上的新作。



“细胞”即将分裂到电影院

特报 派拉蒙将与育碧合力拍摄电影版《分裂细胞》

著名作家汤姆·克兰西以军事和政治小说闻名，由他所写的小说有一大批都被改编成电影和游戏，目前根据汤姆·克兰西小说改编的电影有4部，分别为《猎杀红色十月》(The Hunt for RED OCTOBER)、《爱国者游戏》(Patriot Games)、《燃眉追击》(Clear And Present Danger)和《惊天核网》(The Sum of All Fears)。如今又有一部汤姆·克兰西小说改编的电影即将投入拍摄。

著名的派拉蒙影业公司目前已经获得了《分裂细胞》电影版的拍摄权，并且《分裂细胞》的游戏版制作室也将会紧密参与到电影的拍摄工作中。据美国《综艺》(Variety)杂志报道，该片的拍摄目标是尽可能捕捉游戏版原作的精髓，因此游戏版原作的多位制作人将会参与电影拍摄。本片的剧本由游戏版《分裂细胞1》以及《分裂细胞2》的剧本作者约翰·托马斯-佩蒂以及本片导演彼得·伯格合作编写。彼得·伯格的电影代表作有《追战时刻》(The Rundown)、《胜利之光》(Friday Night Lights)等。此外本片的执行制片人为：育碧总裁伊维斯·古利莫特(Yves Guillemot)、汤姆·克兰西本人以及彼得·伯格导演。

目前育碧与派拉蒙并未公布本片的上映时间，主演也并未确定。另外在此附带一提的是，华人著名导演吴宇森也曾宣布将会根据汤姆·克兰西的《彩虹六号》拍摄一部新片。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

欧洲PSP网络计划始动

软件 SCEE公布大批PSP新作，多数对应网络功能

12月中旬SCEE(欧洲SCE)公布了多款面向欧洲市场的PSP新作，除了部分日版已经发售的PSP游戏以外，还有多款欧洲专有游戏，虽然当中不少游戏都是移植自PS或PS2，不过都经过了大幅改动并且加入了很多新内容。更加令人关注的是，这批游戏中有很多作品都具备网络下载功能，只要在安装有无线网络终端的地方就可以进行无线下载。看来索尼方面对于PSP的网络功能非常重视。另外，这次公开的游戏中，《一级方程式赛车》是可以从记忆棒上读取MP3文件当作游戏背景音乐的，这种功能让人想到了Xbox的《死或生 极限沙滩排球》。能够走在路上一边听自己喜欢的音乐一边玩游戏，这种功能还真是让人心动呢！这次SCEE公开的几款新作如下：



●《骷髅奇兵》(MediEvil)：该系列曾在PS上推出过两部作品，PSP版由原作的制作组开发，在采用前作的剧情和部分场景的基础上，本作不论是图像、音乐还是音效都进行了重新制作，战斗系统、关卡、角色和BOSS也是重新设计的，并且有很多全新剧情。本作中还有很多迷你游戏，玩家可以从网络下载新的迷你游戏和新武器。



●《一级方程式赛车》(Formula One)：本作于明年5月发售，并将收录明年3月开赛的2005赛季方程式车赛的部分内容，增加将于明年8月开通的土耳其赛道，随着该赛季的展开还可以让玩家通过网络来更新比赛的数据，例如车手的能力和排名等。



●《世界拉力锦标赛》(WRC)：《WRC》是由FIA官方授权的著名拉力赛车系列，本作以PS2版前作为基础制作，支持8人无线对战，并有16个赛道可以选择，支持通过网络下载新的赛道。



●《风驰电掣Pure》(WipEout Pure)：一款类似《F-Zero》的未来派超高速赛车游戏，在PS和PS2上都曾经有作品推出。玩家驾驶着悬浮飞车在未来都市中穿梭，并且可以使用各种高科技武器攻击对手。本作今后会提供新赛道、新赛车、新音乐下载。



●《战火冲天》(Fired Up)：PS2网络汽车战斗游戏《Hardware Online Arenas》的续作，游戏故事发生在近未来，玩家可以驾驶各种战车在巨大的城市探索和战斗，其中有很多武器和隐藏要素。游戏支持8人无线对战，而且也同样支持通过网络下载新的赛道。

《WE8》强化版终于公布！

软件《胜利十一人8 网络对战版》将于明年3月登场

各位足球迷玩家有福啦，人气足球游戏"《WE》系列"的最新续作《WE8 Live Wear Evolution》(胜利十一人8 网络对战版，WE8 LWE)预定将在2005年3月3日于PS2平台发售！其中最为火爆的情报就是本次新作将支持网络对战！接下来就让我们来为大家奉上本作的最新情报吧。

1.首次实现"《WE》系列"的Online对战

●可以使用Internet接续网络与各地的玩家对战；

●玩家的排名将按照胜负平所得的积分进行排位，同时还设有5个级别的联赛升降级制度；

●Konami将组织"球队限定战"、"级别限定战"、"联赛组别限定战"等官方赛事；

●可以通过《WE8 LWE》的网络系统互发信息，设置好友。

2.全新的更充实的各大联赛资料

●意甲将追加2支球队，其他联赛将更新全部相关资料；

●球衣、球员名单、阵容等将完全对应最新的04-05赛季，球员的个人容姿将更加真实；

3.各部分机能提升，挑战PS2的极限

●"圣西罗"、"阿尔皮"、"罗马·奥林匹克"体育场实名搭载；

●追加新的假动作，体现球员多彩的个人风格。基本动作彻底改良，各方面的操作感提升；

●编辑模式更加自由，将追加新的Situation Training；

●大师联赛中的球员成长类型将更加多样化；

●6语种实况解说；



●本次新作的Opening CG将是2004年世界足坛集大成的梦幻开场！

4.《WE8 LWE》所需要的周边机器和通信环境

●必须持有"PlayStation BB Unit"和"PS2专用网卡"；

●必须至少持有PS2 8MB记忆卡1枚；

●需要通过ISP检证的网络连接设备，包括有线宽频、ADSL、FTTH(光纤到家)；

●网络使用费用、对战通信费用将由用户承担，具体起止日期与收费标准暂未确定；

●对战通信费用的支付形式暂定为由Sony Finance International株式会社提供的网络付费认证系统"feega"。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

DOD正式进行系列化

软件 S·E公布《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》



2003年PS2平台上的《龙背上的骑兵》(Drag-On Dragoon, DOD)是Square Enix初次尝试全新游戏类型的作品。游戏的动作部分借鉴了当前因"《真·三国无双》"而热门起来的"以一当百"的爽快玩法，同时游戏的地面战与《铁甲飞龙》式的空中骑龙战的完美结合给人留下了深刻的印象，而深邃的世界观和剧情又使得这款作品在拥有单纯的爽快感之余又不失深度。

现在，随着《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》(PS2)的公布，《DOD》正式确定将进行系列化，续作发售日也已定在了2005年春季。本作故事发生在前作18年后……

前作中大受好评的"地面战+空中战"的战斗模式在本作中继续得到保留，而游戏的展开依然是按照任务制来进行的。从目前公布的情报中可以肯定的是，本作中空中战将会得到大幅度的进化，龙的攻击方式将不再局限于前作中的吐火球那么简单，骑龙低空飞行给予敌人以直接攻击也将成为可能，这样的变更无疑会使空中战来得更加刺激。





用行货才是真玩家！

特报 消费者在"神游联盟"成员店可放心购买正版行货



由于国内游戏业的特殊性，电玩店经营无保障商品、玩家提心吊胆消费的现状持续多年，如今这个局面终于有望被打破！"神游联盟"由神游公司(www.iQue.com)发起，并与《游戏机实用技术》、网易电视游戏频道(game.163.com)等具有公信力的媒体伙伴共同推行。神游联盟"成员店向消费者郑重承诺："诚信经营为本！优质服务为根！神游产品，全国联保，15天保换，一年保修"国内符合条件的优质电玩店均可申请加入"神游联盟"，神游公司将对申请者进行资格考察，并与有公信力的媒体共同监督，消费者在"神游联盟"成员店可放心购买有保障的正版行货、免除后顾之忧。

有意加入"神游联盟"的电玩店，请参看本期封底宣传广告及"神游天下"栏目。更多信息请留意本刊后继报道！





新闻短波

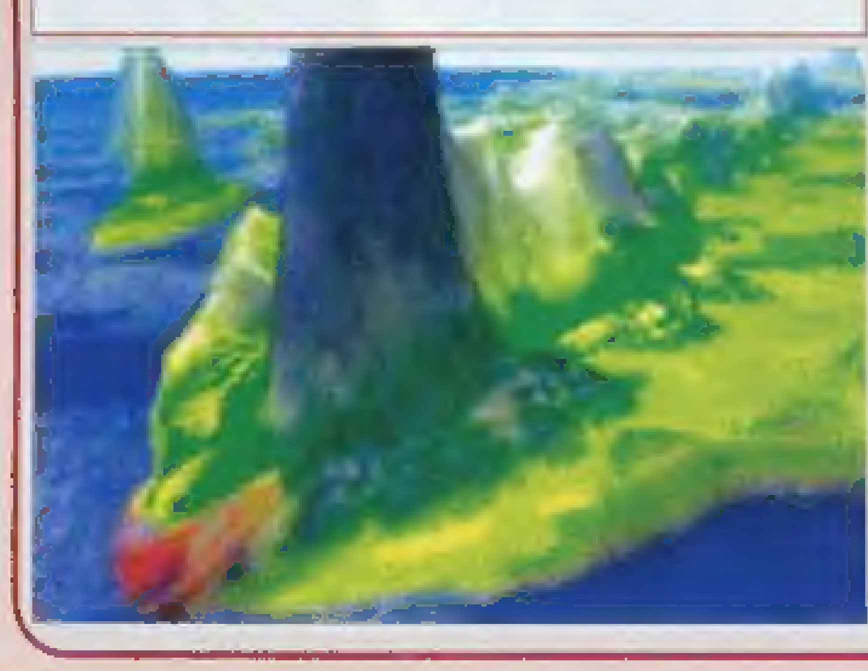
■由著名制作人广井王子监制的Hudson大作RPG《天外魔境III》(PS2)发售日终于确定于2005年4月14日。



■任天堂社长岩田聪正式确认，将于明年5月E3公布的任天堂下一代家用机"革命"将具有像NDS那样全新感觉的操作方式。

■南梦宫公布传说系列新作《MelFes传说》，平台未定，不过据悉本作将会是"《传说》系列"在PSP上的原创作品。

MelFes
PROJECT "MelFes"



■12月16日，Konami宣布将其旗下的4家子公司合并，与母公司重新归为一体。Konami的这4家子公司分别为："科乐美电脑娱乐制作室(KCES)"、"科乐美电脑娱乐东京(KCET)"、"科乐美电脑娱乐日本(KCEJ)"以及"科乐美在线(Konami Online)"。Konami表示，这次4家子公司的合并主要目的是通过资源的整合提高游戏开发和发行的效率，各个制作室的制作人员可以根据游戏项目的需要灵活调动。这次合并是通过Konami母公司与子公司之间的股票互换的方式实现的。

KONAMI

■卡普空公布GBA《洛克人ZERO4》，预定明年发售。

■任天堂公布NGC新作《口袋妖怪GC》，预计本作游戏类型将有可能是RPG。

■Nvidia的首席执行官黄仁勋透露，该公司与索尼合作开发的PS3图形处理器将于明年年底完成。PS3可能将会在2006年初发售。

■12月中旬，美国伊利诺斯州州长Rod Blagojevich向立法部门提出一项限制成人游戏的议案，如果这项议案得到通过，向未满18岁未成年人销售、租赁暴力和色情游戏者将会被判以A级轻罪，被判入狱1年或者5000美元罚款。

■根据NPD Group发布的数据显示，11月美国游戏市场总销售额比去年同期增长了11%，达到8.49亿美元，其中PS2的《GTA：圣安德里亚斯》和Xbox的《光环2》的销售额占了30%左右。这个月内Xbox表现强劲，总销量比去年同期上升了50%。

■12月中旬微软宣布将旗下的Indie Built制作室卖给Take-Two，至此微软彻底退出了体育游戏市场。此前Indie Built的知名游戏包括网球游戏《Top Spin》、滑雪游戏《天空》等。

■EA公布了NGC版《NBA街头篮球Vol.3》的封面，在该作的封面上赫然出现了马里奥等任天堂经典角色，在封面的一角写着"全明星"。据猜测本作中马里奥等角色将会是可操作的。



■索尼向路透社确认，为了缓解美国超薄PS2的严重缺货情况，索尼决定从中国的生产工厂直接将超薄PS2空运到美国。

■美国Capcom表示为了宣传NGC版《biohazard 4》而投入了该公司有史以来规模最大的广告宣传活动，12月22日至1月2日期间美国Capcom将在时代广场纳斯达克大楼的巨大显示屏上播放该作的30秒广告，每天滚动播出50次，预计将有2000万人看到。另外该公司也在北美的多个电视网如SpikeTV、Comedy Central、ESPN和MTV等投放了多则广告，这批广告的长度在15到30秒之间，目标观众为18到34岁的成年玩家。Capcom表示这场广告活动"将给1.7亿人留下深刻印象"。

■任天堂宣布将于明年4月20日发售倍受期待的NGC《火焰之纹章_苍炎之轨迹》，这一天正好是"《火焰之纹章》系列"诞生十五周年纪念日。



■GBA的《瓦里奥制造 大回转》获得了2004年度日本文化厅媒体艺术节的"娱乐部门"大奖，本次"娱乐部门"类共有77款游戏参评，加上VFX影像作品和WEB作品总共有202个参选作品。另外NDS内置图形聊天软件《Pic-to-Chat》、CAPCOM《鬼武者3》的开场动画也获得了优秀奖。



&SDM-SMV
www.plumbook.cn

NGC 豆丁机器人 AVG
ちびロボ | Nintendo | 日版 | 发售日未定

在家里有一个小机器人也不错哦！


▲我们的主人公小豆丁是为了让家庭快乐而被制造出来的自主行动型机器人。

在桑达逊家的小孩生日那天，他们家来了一个只有10厘米高的小机器人，这就是游戏的主人公“豆丁机器人”。游戏是以我们可爱的小豆丁的视角展开的，为了让桑达逊家的每个人高兴，我们的小豆丁要想尽一切方法。看到地板脏了就要马上去清洗，家里丢了什么东西要立刻找回来，如果热带鱼饿了还要给它们喂食料。哦，对了，还有一件事情千万要记住，可爱的小豆丁毕竟是个机器人，当然，它的技术含量还没有达到永动的地步，所以充电是很有必要的。只要看到小豆丁的电量不足了，那就要立刻将它屁股后面的插头插到电源上充电，看看它头顶插头的样子，是不是觉得很可爱呢？


▲打扫房间是每天都要做的工作，不过闲暇之余看看电视也算是一种放松。


▲小狗狗，不要用那么猥琐的眼神盯着我，别看我小，打起来还指不定谁会输呢。

NGC 牧场物语 幸福的诗 SLG
牧场物语 しあわせの詩 | MMV | 日版 | 2005年

浓缩全系列之精华的完全新作！

人气模拟经营游戏“《牧场物语》系列”突然又公布了一款新作！这款名为《幸福的诗》的作品号称是集系列之大成，目前开发度已有65%，相信很快就能和大家见面了！

游戏的主旨还是种农作物和饲养家畜，其他经典设定如钓鱼也会保留。值得关注的是职人设定，玩家可以找职人扩建自己的牧场，或是为自己的爱巢添置新的家具，很值得期待哦！

本作和NGC上的《美妙人生》一样，采用全3D的表现手法，但明显更偏向于卡通风格，家畜看上去极为可爱。游戏一开始就可以选择主人公的性别，选定之后会有不同的竞争对手登场。和主人公一起生活的NPC全是历代的经典角色，看到这些熟悉的角色以全新姿态出现在眼前，老玩家想必已经感动得泣不成声了吧？


▲这就是本作的男主人公。


▲画面下方有甲虫标记，难道本作还能捉虫？



▲带着小猪和小狗一起钓鱼。

PS2 天星 宿命之剑 ACT
天星 SWORDS OF DESTINY | MMV | 日版 | 预定2005年2月

中国武术的华丽再现，上天入地无所不能！

继《武刃街》之后，又有一款带有浓郁中国古装风味的动作游戏将要出现在广大玩家面前了，那就是这款《天星 宿命之剑》！游戏中加入了中国道教的思想，而在动作方面则是充分借鉴了中国武术的诸多要素。游戏的故事讲述了主人公雷云的师父严德曾经封印邪恶的尸界女帝扬媛，但若干年后，女帝再度复活并杀死了严德，虏走了他的女儿桃香，于是雷云为报杀师之仇以及救回师父的女儿展开了诛杀女帝的冒险。

游戏非常强调连续技的爽快感以及空中攻击的华丽，而且在空中也可以进行连击。游戏中打倒敌人就会得到武器，但一开始由于武器上还残存着敌人邪恶的气息，所以是不能使用的，只有得到了净化武器的能力后，让神兽寄宿在武器上，将神兽转化为宿体才能使用。神兽分为三种：烈牙、焰凰以及苍龙。三种神兽的性能、效果各有差异，遇到不同的情况可以根据神兽的性能随意切换武器来应付，这在时下的动作游戏里是随处可见的。

游戏中除了武器当然还有各种各样华丽的招式以及作用丰富的道具。当持续按住攻击键一定时间后放开，就可以发出威力巨大的蓄力攻击，对于一些体力较低的杂兵有一击必杀的效果，而道路上有些障碍物只能靠蓄力攻击才能将其破坏掉；回避攻击是需要灵活掌握的技巧，并且在回避时同样是可以使用连续攻击的，所以可以起到很好的反击效果；主人公雷云具有“龙力”这一能力，当龙力积蓄到一定程度后就可以发出大范围的攻击技——龙击，这一招具有攻击力高、范围广的效果，所以在对付包围战和一些体型比较大的BOSS时有着惊人的效果，此系统采用的是时下很流行的“吸魂”系统，当然，游戏中还是会有回复龙力的道具的；雷云除了手中的剑，还会使用灵符，灵符的效果多种多样，比如可以在一定时间内停止敌人的行动、提升雷云的攻击力、让敌人的3次攻击伤害无效化等。


▲游戏画面颇为华丽啊。


▲空中冲刺，像不像是在武侠小说中。







□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©2004 Nintendo ©2005 Marvelous Interactive Inc All Rights Reserved.
转载自 WEEKLY FAMITSU №835・836
※以上为开发中画面。

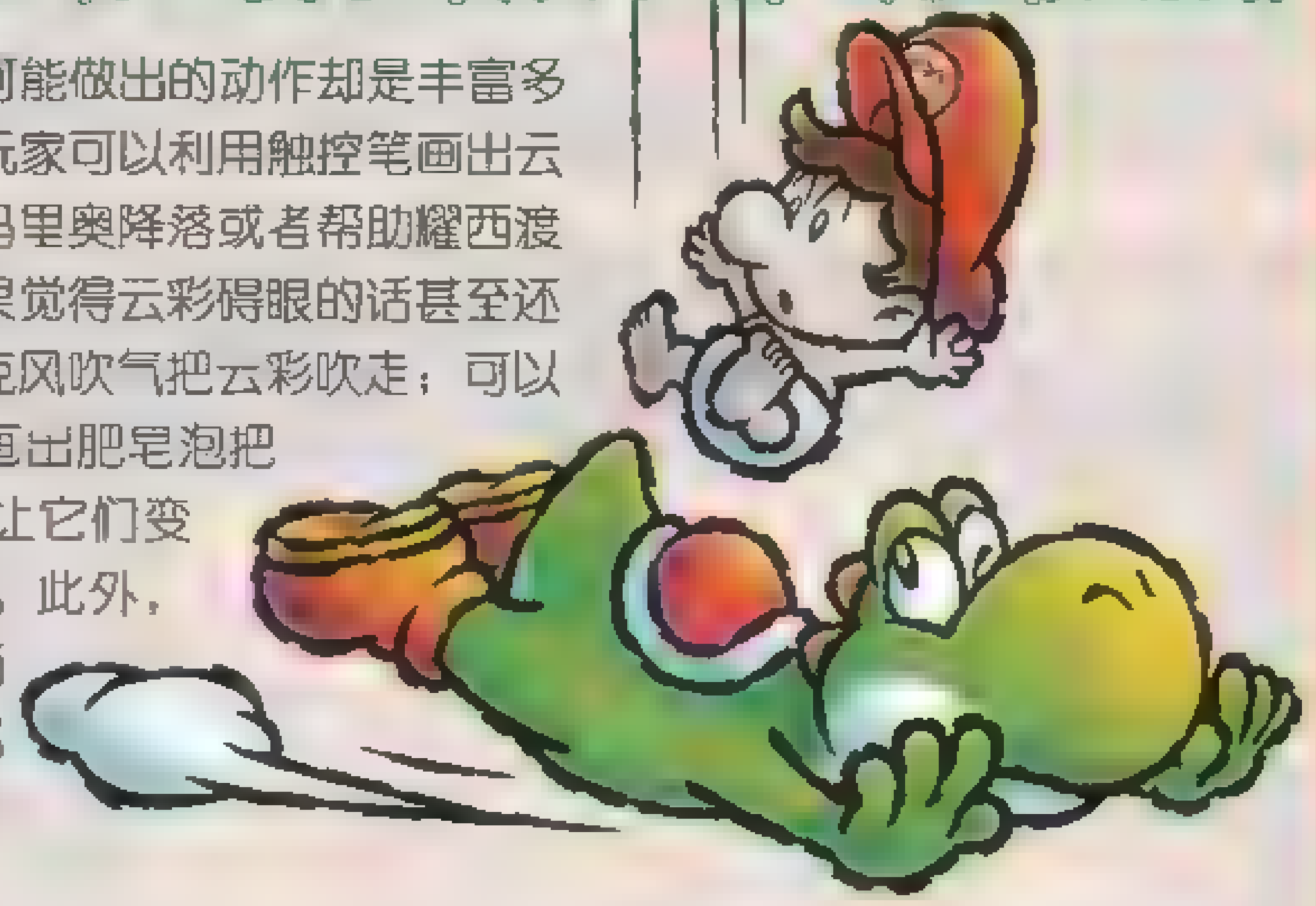
NDS 捕捉！触摸！耀西！ ACT

以耀西和婴儿马里奥为主角的轻松游戏

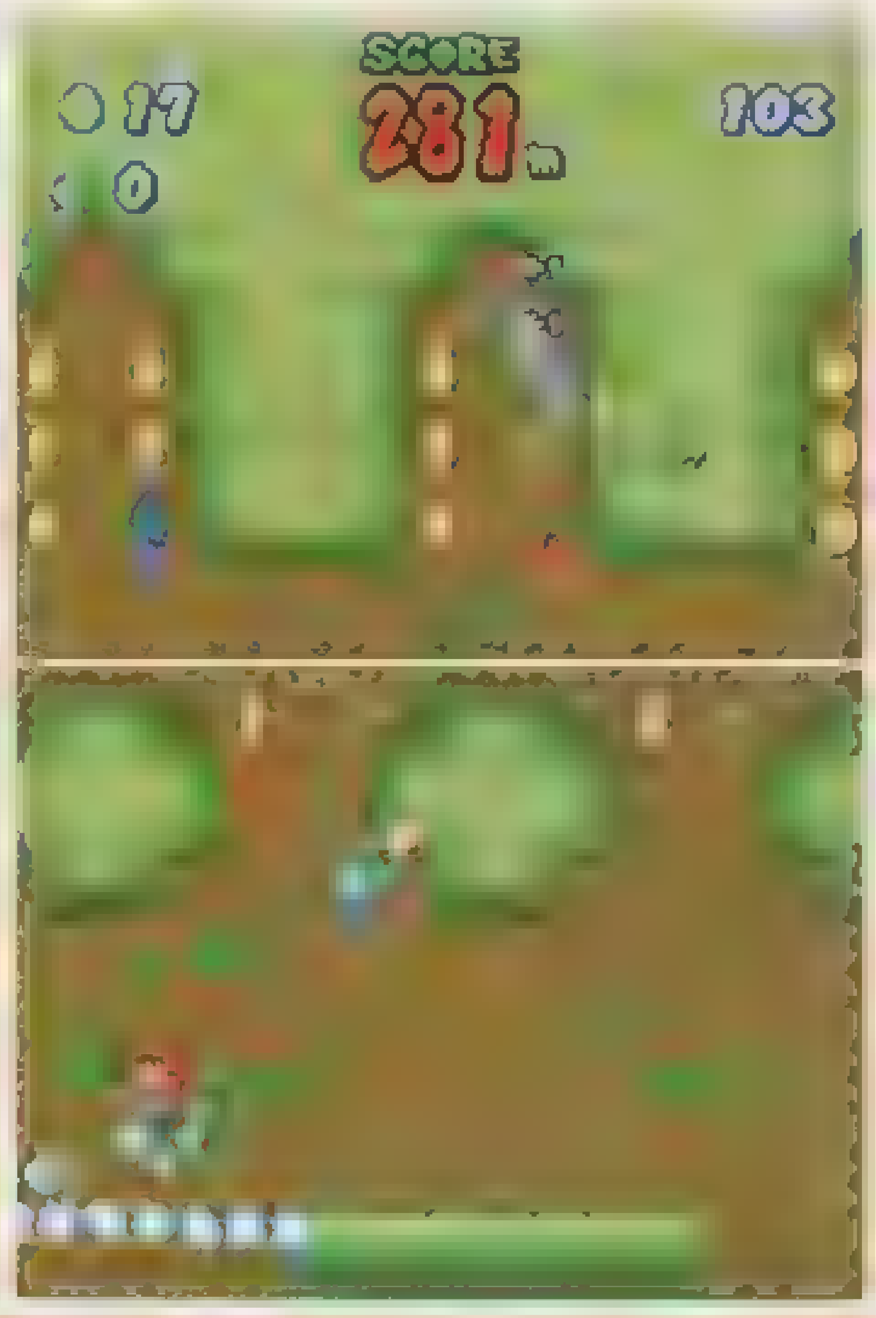
NDS上以耀西为主角的新感觉ACT游戏《气球之旅》早在最初公布之际，就以其手绘的淡雅画风和充满创意的玩法受到了广大玩家的瞩目，如今，这款游戏终于公布了它的发售日，此外，任天堂还给它取了一个很好听的正式名字——《捕捉！触摸！耀西！》。

作为一款专门针对NDS的双屏和触控笔设计的动作游戏，本作的玩法非常简单，就是利用玩家手中的触控笔帮助婴儿马里奥摆脱敌人的骚扰。游戏主要分为两个模式，一个是以取得高分为目标的分数模式，游戏过程中收集金币的数量和打倒敌人的数量都会决定得分的高低；另外一个模式为无限模式，这个模式所竞技的主要是耀西的步行距离。

值得一提的是，虽然《捕捉！触摸！耀西！》的操作非常简单，但是玩家利用触控笔可能做出的动作却是丰富多彩的。比如玩家可以利用触控笔画出云彩帮助婴儿马里奥降落或者帮助耀西渡过峡谷，如果觉得云彩碍眼的话甚至还可以对着麦克风吹气把云彩吹走；可以利用触控笔画出肥皂泡把敌人围起来让它们变成金币等等。此外，小恐龙耀西的动作也都是由触控笔来完成的，游戏中耀西的跳跃以及扔蛋等攻击方式都要求玩家对触控笔有着较为熟练的掌握。

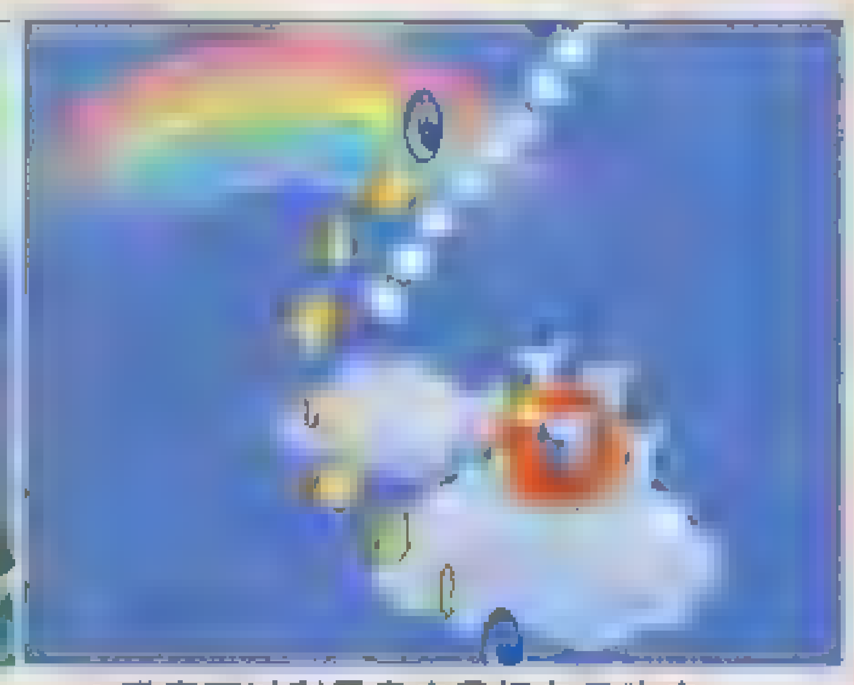






任天堂的很多游戏虽然看起来简单，实际玩起来却乐趣无穷。因此我们有理由相信，这款以婴儿马里奥和耀西为主角的简洁清新的动作游戏一定会给玩家带来不凡的游戏享受。


▲游戏中的白云都是由玩家自己用笔画出来的。


▲玩家可以利用麦克风把白云吹走。

PS2 忍道 戒 ACT

当《侍道》加上《天诛》，世界将会怎样？

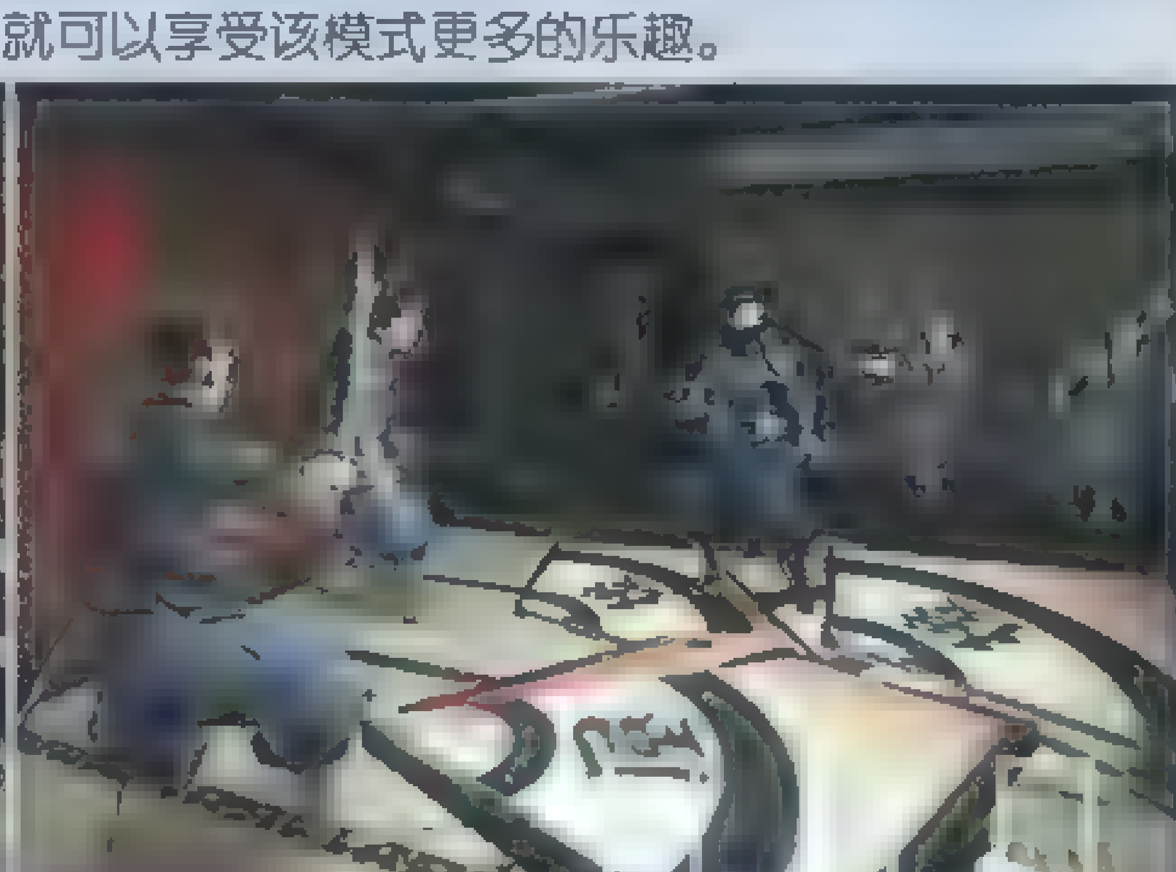


Spike最广为人知的游戏之一就是"《侍道》系列"了，而Acquire更是因制作"《天诛》系列"而名闻天下。现在，他们合作的最新计划就是——忍道的起点！游戏的主人公是一名流落到"宇多高"的失去了记忆的忍者——豪，他完全不知道自己是谁，到底为谁而战，而惟一能够证明他身分的就只有那身黑色的紧身忍者服……

游戏中豪的招式是丰富多彩的，华丽的腿技以及柔道中的巴投，都体现出他不凡的身手。当然，作为一款以忍者为主角的游戏，那么忍者技巧也理所当然地会在游戏中登场，比如贴墙偷看、走墙壁、发手里剑等。而秘密潜入、暗杀也同样少不了，特别是在暗杀时，还有"血祀杀法"的特殊效果，那就是当从背后偷袭敌人时，可以一击将其消灭，同时有特写场面。

游戏的画面在制作人的努力下做得相当真实，地图上的所有物体，其运动都是经过物理演算而即时处理的，比如就是攻击木桶这么一个简单动作，根据打击的角度不同，桶被打坏时所破裂的情况也有所不同。另外，该游戏还可以与PSP进行连动。在该游戏中有一个建造模式，也就是说玩家可以对版面的设计以及构造进行修改，而当PS2接驳上PSP后，就可以享受该模式更多的乐趣。


▲豪的体术是集实用与华丽为一体的，而且体术的威力还不小呢。


▲面对敌人的前后夹击可不要硬来，以退为进不失为一个良策。



©2004 Nintendo ©2005 Spike/ACQUIRE
转载自 WEEKLY FAMITSU №836・839
※以上为开发中画面。
www.plumbook.cn

新作发售表

New Game Schedule

◆ NEW GAME SCHEDULE ◆

新作发售表

2004年12月23日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：

100美元=827.65 元人民币　　100日元=7.92 元人民币

100欧元=1110.67 元人民币

红色字体：受注目游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年12月24日~2005年4月20日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

注3：游戏地区版本请参照货币单位。美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月份			
28日	第一神拳 全明星	はじめの一歩 オール スターズ	ESP	ACT	3800日元
28日	GT赛车4	グランツーリスモ4	SCE	RAC	6580日元
28日	GT赛车4 耐克限定版	NiKE/GRAN TORISMO Limited Edition	SCE	RAC	33600日元
28日	ToHeart2	ToHeart2	AQUAPLUS	AVG	6800日元
28日	ToHeart2 限定包	ToHeart2（限定デラックスパック）	AQUAPLUS	AVG	9800日元
28日	ToHeart2 初回限定版	ToHeart2（初回限定版）	AQUAPLUS	AVG	19800日元
30日	格斗之王'94 战火重燃	The King of Fighters '94 RE-BOUT	SNK Playmore	FTG	6800日元
30日	格斗之王'94 战火重燃 特别限定版	The King of Fighters '94 RE-BOUT Special Limited Edition	SNK Playmore	FTG	7800日元
30日	樱花	Cherry blossom ～チェリーブロッサム～	TAKUYO	AVG	6800日元
		2005年1月			
1日	西部武士 活剧侍道	サムライウエスタン 活劇侍道	Spike	ACT	6800日元
6日	数码怪兽世界X	デジモンワールドX	Bandai	A・RPG	6800日元
6日	垂钓高手 钓鱼幻想	バズロッド ～フィッシングファンタジー～	Starfish	SPG	6800日元
13日	义经英雄传	义経英雄伝	FromSoftware	ACT	6800日元
13日	模拟市民：都市人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	Electronic Arts	AVG	6800日元
13日	黄金眼 黑帮情报员	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	Electronic Arts	ACT	6800日元
17日	惩罚者	The Punisher	THQ	ACT	49.99美元
20日	风云 幕末传	风云 幕末伝	元气	ACT	6800日元
20日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	ACT	4800日元
20日	指环王前传 哈比人历险记	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	Konami	ACT	5800日元
20日	新纪幻想 圣魔战记II	新紀幻想 スペクトラル ソウルズII	IDEA FACTORY	S・RPG	6800日元
20日	新纪幻想 圣魔战记II 限定版	新紀幻想 スペクトラル ソウルズII 限定版	IDEA FACTORY	S・RPG	8800日元
20日	信长的野望 天下创世 威力加强版	信长の野望 天下創世 with パワーアップキット	Koei	SLG	12000日元
20日	魔法老师 优等生版	魔法先生ネギま！ 优等生版	Konami	AVG	5800日元
20日	魔法老师 特等生版	魔法先生ネギま！ 特待生版	Konami	AVG	6800日元
20日	新世纪福音战士 钢铁之女友2	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd	broccoli	AVG	7800日元
20日	杏仁怪盗 完全版	怪盗アプリコット 完全版	TAKUYO	AVG	6800日元
20日	杏仁怪盗 完全版（限定版）	怪盗アプリコット 完全版（限定版）	TAKUYO	AVG	6800日元
20日	巫术XTH 前线学府	ウィザードリィ エクス ～前線の学府～	Michaelsoft	RPG	6800日元
20日	哈比人的冒险 指环王前传	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	Konami	ACT	5800日元
27日	秋之回忆 After Rain VOL.1	Memories After Rain VOL.1	Kid	AVG	4800日元
27日	秋之回忆 After Rain VOL.1（限定版）	Memories After Rain VOL.1（限定版）	Kid	AVG	6800日元
27日	兽王记	兽王记 PROJECT ALTERED BEAST	SEGA	ACT	6800日元
27日	出云战记 完全版	IZUMO コンプリート	GN Software	AVG	6800日元
27日	宇宙运输队	リムランナーズ	FOG	AVG	6800日元
日	数码恶魔传说 天魔变2	デジタル・デビル・サーガ アバタール・チューナ2	Atlus	RPG	6800日元
27日	奈落破坏神	Nano Breaker	Konami	ACT	6980日元
27日	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的反击	宇宙戦艦ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	Bandai	SLG	6800日元
27日	慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯	Death by Degrees Tekken: Nina Williams	Namco	ACT	6800日元
27日	凡人物语	ラジアータ ストーリーズ	Square Enix	RPG	7800日元
		2月			
1日	脱狱潜龙II：地狱赎单	Dead to Rights II Hell to Pay	Namco	ACT	49.99美元
3日	飞跃巅峰	トップをねらえ！	Bandai	ACT	6800日元
日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	49.99美元
日	罗马之影	Shadow of Rome	Capcom	ACT	49.99美元
10日	新选组群狼传	新选组群狼传	SEGA	ACT	6800日元
17日	新世纪勇者大战	新世紀勇者大战	Atlus	S・RPG	6980日元
日	摔角玫瑰	ランブルローズ	Konami	FTG	6980日元
17日	天星 宿命之剑	天星 ソード オブ デスティニー	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
24日	秋之回忆 After Rain VOL.2	Memories After Rain VOL.2	Kid	AVG	4800日元
24日	秋之回忆 After Rain VOL.2（限定版）	Memories After Rain VOL.2（限定版）	Kid	AVG	6800日元
24日	真·三国无双4	真・三国无双4	Koei	ACT	6800日元
24日	樱大战3 巴黎在燃烧吗?	サクラ大战3 巴里は燃えているか	SEGA	SLG	4800日元
		今冬			
预定	死神	BLEACH	SCE	AVG	售价未定
预定	草莓100%	いちご100%	Tomy	AVG	售价未定
预定	绚烂舞蹈祭	絢烂舞踏祭	SCE	SLG	售价未定
预定	超级猴球DX	スーパーモンキーボールデラックス	SEGA	ACT	售价未定
预定	影牢II 暗之幻影	影牢II ダークイリュージョン	Tecmo	ACT	售价未定
预定	装甲核心 方程式前线	アーマード・コア フォーミュラフロント	FromSoftware	SLG	售价未定

PSP

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月份			
24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元
30日	比波猴学院 游戏大全集	ピポサル アカデミア どっきり！サルゲー大全集	SCE	ETC	4800日元
		2005年1月			
20日	伊苏VI 纳比斯汀的方舟	ナピシュテムの匣	Konami	A・RPG	4800日元
27日	苍穹之巨龙	蒼穹のファフナー	Bandai	ACT	4800日元
		今冬			
预定	炼狱 炼狱之塔	煉獄 The Tower of Purgatory	HUDSON	A・RPG	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月份			
30日	杰作选！加油吧伍佑卫门1·2	杰作選！がんばれゴエモン1・2	Konami	RPG	3800日元
30日	游戏王 对战怪兽	遊戯王デュエルモンスターズ	Konami	TAB	4800日元
		1月			
6日	世界传说 换装迷宫3	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	Namco	RPG	4800日元
13日	马里奥聚会 ADVANCE	マリオパーティアドバンス	Nintendo	ETC	4800日元
20日	哈比人的冒险 指环王前传	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	Konami	ACT	4800日元
20日	侦探神宫寺三郎 白影少女	探偵神宮寺三郎 白い影の少女	Marvelous Interactive	AVG	4800日元
日	三国志英杰传	三国志英杰伝	Koei	S・RPG	4800日元
27日	三国志孔明传	三国志孔明伝	Koei	S・RPG	4800日元
		2月			
3日	超级机器人大战 原创世纪2	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION2	[illegible]	S・RPG	价格未定

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		1月份			
6日	数码怪兽世界X	デジモンワールドX	Bandai	A・RPG	6800日元
13日	模拟市民：都市人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	Electronic Arts	AVG	6800日元
13日	黄金眼 黑帮情报员	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	Electronic Arts	ACT	6800日元
13日	WWE 赛式摔角	WWE デイ・オブ・レコニング	Yuke's	SPG	6800日元
日	Resident Evil 4	Resident Evil 4	Capcom	ACT	49.99美元
27日	biohazard4	biohazard4	Capcom	ACT	7800日元
		4月			
日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S・RPG	价格未定

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		12月份			
27日	动物管理员	Zoo Keeper	Ignition Entertainment	PUZ	39.99美元
30日	网球王子 2005 CRYSTAL DRIVE	テニスの王子様 2005 CRYSTAL DRIVE	Konami	SPG	4800日元
30日	钻子先生 钻魂	Mr Driller Drill Spirits	Namco	A・PUZ	39.99美元
		1月			
6日	蜘蛛人2	スパイダーマン2	Taito	ACT	4800日元
		今冬			
预定	侦探·赛生 凌介事件簿 假面幻影杀人事件	探偵・癸生川凌介事件譚 假面幻影杀人事件	元气	AVG	售价未定

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		1月份			
3日	红忍：血河之舞	Red Ninja: End of Honor	VU Games	ACT	49.99美元
6日	数码怪兽世界X	デジモンワールドX	Bandai	A・RPG	6800日元
18日	惩罚者	The Punisher	THQ	ACT	49.99美元
		2月			
[illegible]	飞驰竞速	Forza Motor[illegible]	Microsoft	[illegible]	[illegible]9.99美元
8日	战火兄弟连	Brothers in [illegible]	Ubisoft	[illegible]	49.99美元
		今冬			
预定	格斗之王2002	キング・オブ・ファイターズ2002	SNK Playmore	FTG	4800日元
预定	超级猴球DX	スーパーモンキーボールデラックス	SEGA	ACT	售价未定

决战III

PS2

推荐度 S　CERO 12 12岁以上玩家对应

■Koei
■6800日元
■无对应周边

12.22

本作可谓今年最受关注的SLG作品，在日本已经获得了惊人的评价。游戏巧妙地把“无双”与战略结合在一起，玩家控制的不再是一个人，而是一支部队，玩起来非常有趣。游戏有着极为丰富的收集成长要素，仅是登场的装备就多达450种。游戏以日本战国时期为背景，收录了大量史实战役，并辅以两个小时的精彩动画，绝对不容错过！



GT赛车4

PS2

推荐度 S　CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■SCE
■6980日元
■无对应周边

12.28

被誉为“最贴近真实”的《GT赛车4》即将发售了！作为系列最新作，本作在画面上又有了质的飞跃，无论是车辆还是赛道的精细程度都达到了一个极致的程度，在数量上也远远超过了前作。本系列最为强调的真实操作感在本作中又大大加强，所有车辆的相关数据全部采集自真实车辆，光是资料方面的翔实性就可以作为一本参考书目了。



格斗之王94 战火重燃

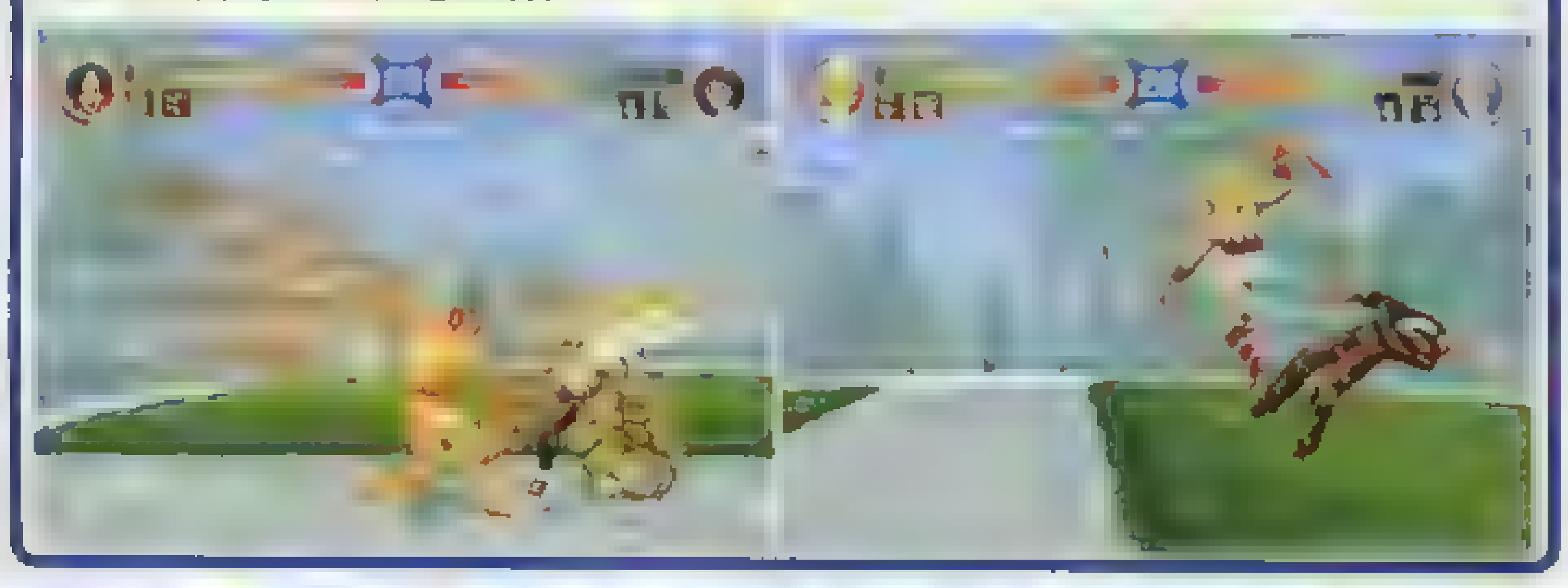
PS2

推荐度 C　CERO 12 12岁以上玩家对应

■SNK Playmore
■6800日元
■无对应周边

12.28

本作是《格斗之王》10周年纪念作品之一，和元祖作品比起来，本作的4大改进分别是：画面加强、可以自由编辑队伍、支持网络对战、加入新角色。画面的加强主要体现在背景上，采用新的绘制方式后，无论画面如何放缩，人物都没有马赛克。游戏的内容则与当年的“94”一模一样，就连京和由莉经典的“爆衣”设定也依然健在哦！



ToHeart2

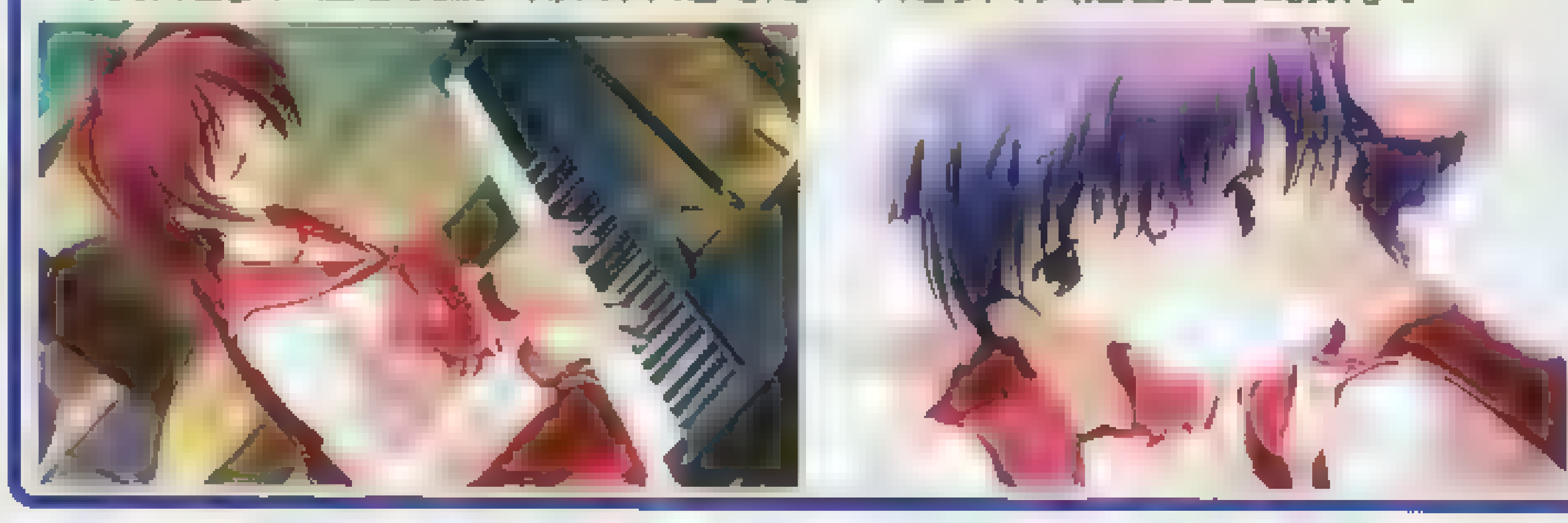
PS2

推荐度 B　CERO 15 15岁以上玩家对应

■Aquapuls
■6800日元
■无对应周边

12.28

单从游戏方法上来说的话，本作与普通的校园恋爱AVG游戏没有什么区别，但前作之所以会在当时引起巨大轰动的原因则在于它那超强的剧本。前作曾被评选为年度AVG游戏最佳剧本，不知本作又是否能继承前作的辉煌呢？本作请出了みつみ美里、甘露树等著名画师来设计游戏中的女孩，光凭这几个名字就足以吸引某些恋爱游戏的爱好者了。而在游戏发售前几天，本作的预定量便达到了10万张之多，在恋爱游戏领域中这可是一个足以令人瞠目结舌的数字。



西部武士 活剧侍道

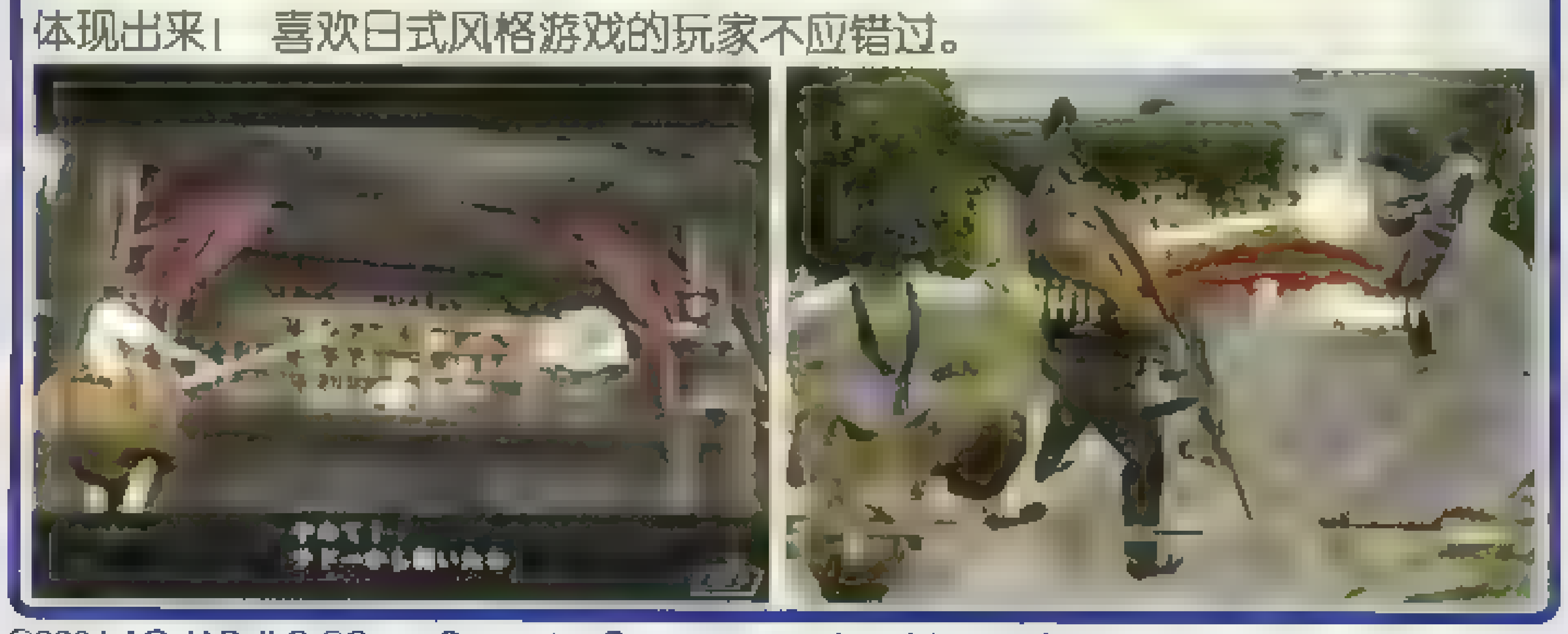
PS2

推荐度 B　CERO 18 18岁以上玩家对应

■Spike
■6800日元
■无对应周边

01.01

日本武士飘洋过海，在美国西部展开新的冒险！这便是《侍道》的最新作。该系列的最大特点，是能够操纵武士在数天时间内自由的生活。由于本作的舞台转移到了美国西部，玩家将要面对的是手持枪只的牛仔们。若能在实战中躲避敌人的子弹，再一刀将对手瞬杀，那种刀光剑影的爽快感更能够淋漓尽致地体现出来！喜欢日式风格游戏的玩家不应错过。



世界传说 换装迷宫3

GBA

推荐度 A　CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■Namco
■4800日元
■无对应周边

01.06

本作最大的改变就是战斗系统的改变，即时战略式的战斗可能会让玩家很难适应，虽然当进入战斗后还是跟系列一样采用手动操作，但迷宫中无法自由行动肯定会让很多玩家不满。《宿命2》和《仙乐》的人物加入是必定趋势，一定会在游戏中相当活跃的。换装依旧是游戏的乐趣所在，而隐藏服装是一定存在的。大杂烩的形式果然讨巧。



©2004 AQUAPLUS ©Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. ©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は（株）SNKプレイモアの登録しょう商標です。
©2004 KOEI Co.,Ltd. ©2005 Spike/ACQUIRE ©いのまたむつみ ©藤島康介 ©2000,2003,2004 NAMCO LTD.

日本游戏周间销量排行榜 TOP 15

《勇者斗恶龙Ⅷ》能连续两周稳坐榜首是无须置疑的事情，光是那“红红”的近300万销量，已经可以把一切对手掩盖。虽然在12月2日有强力的NDS和它的一大堆首发软件出现，但并没有威胁到“国民游戏”的稳固根基，但也由于这些充满创意的NDS作品，让新一周的排行榜出现了几乎全是“NEW”的现象，看到此情景，相信大家对PSP的下一波已经有所觉悟了吧。

2004年11月29日～12月5日

1 → 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 (PS2)



PlayStation2
RPG
■Square Enix
11月27日发售　8800日元
最高排位 1位
周间销量（套）55万9524
累计销量（套）279万6405

2 NEW 超级马里奥64DS (DS)



NintendoDS
ACT
■Nintendo
12月2日发售　4800日元
最高排位 2位
周间销量（套）12万62
累计销量（套）12万62

3 NEW 瓦里奥制造 摸摸乐 (DS)



NintendoDS
ACT
■Nintendo
12月2日发售　4800日元
最高排位 3位
周间销量（套）11万7677
累计销量（套）11万7677

排名	上周/上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日/价格	最高排位	周间	累积
4 NEW	上周 / 上上周	口袋妖怪 冲刺	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售 4800日元	4位	50011套	50011套
5 NEW	上周 - / 上上周 -	职业棒球口袋版7	GameBoy Advance	Konami	SPG	12月2日发售 4800日元	5位	39270套	39270套
6 NEW	上周 - / 上上周 -	大合奏！乐队兄弟	NintendoDS	Nintendo	MUZ	12月2日发售 4800日元	6位	32272套	32272套
7 ↘	上周 4 / 上上周 2	马里奥聚会6	Nintendo GameCube	Nintendo	TAB	11月18日发售 5800日元	2位	27062套	17万2567套
8 NEW	上周 - / 上上周	为你而死	NintendoDS	SEGA	ACT	12月2日发售 4800日元	8位	27062套	27062套
9 ↗	上周 10 / 上上周 12	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售 4800日元	1位	26538套	116万348套
10 ↘	上周 2 / 上上周 -	瑞奇与叮当3	PlayStation2	SCEJ	ACT	11月25日发售 5800日元	2位	25591套	10万2964套
11 ↘	上周 6 / 上上周 3	火影忍者 激斗忍者大战！3	Nintendo GameCube	Tomy	ACT	11月20日发售 6800日元	3位	23365套	15万4633套
12 NEW	上周 - / 上上周 -	NBALive2005	PlayStation2	SCEJ	ACT	11月25日发售 5800日元	12位	25591套	10万2964套
13 ↘	上周 3 / 上上周 1	桃太郎电铁USA	PlayStation2	Hudson	TAB	11月18日发售 6800日元	1位	21605套	19万264套
14 NEW	上周 / 上上周	直感一笔画	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售 4800日元	14位	20203套	20203套
15 NEW	上周 / 上上周 -	Capcom Fighting Jam	PlayStation2	Capcom	FTG	12月2日发售 6980日元	15位	17669套	17669套

2004年11月22日～11月28日

1 NEW 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 (PS2)



PlayStation2
RPG
■Square Enix
11月27日发售　8800日元
最高排位 1位
周间销量（套）233万6881
累计销量（套）233万6881

2 NEW 瑞奇与叮当3 (PS2)



PlayStation2
ACT
■SCEJ
11月25日发售　5800日元
最高排位 2位
周间销量（套）77373
累计销量（套）77373

3 ↘ 桃太郎电铁USA (PS2)



PlayStation2
TAB
■Hudson
11月18日发售　6800日元
最高排位 1位
周间销量（套）46330
累计销量（套）16万8659

排名	上周/上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日/价格	最高排位	周间	累积
4 ↘	上周 2 / 上上周 -	马里奥聚会6	Nintendo GameCube	Nintendo	TAB	11月18日发售 5800日元	2位	45589套	14万2298套
5 NEW	上周 - / 上上周 -	SlotterUP Core6 最爱鲁邦！主角是钱形	PlayStation2	Dorasu	TAB	11月25日发售 4980日元	5位	43040套	43040套
6 ↘	上周 3 / 上上周 -	火影忍者 激斗忍者大战！3	Nintendo GameCube	Tomy	ACT	11月20日发售 6800日元	3位	42127套	13万1258套
7 ↘	上周 5 / 上上周 1	王国之心 记忆之链	GameBoy Advance	Square Enix	A・RPG	11月11日发售 5800日元	1位	23256套	23万7974套
8 NEW	上周 - / 上上周 -	鲁邦三世 被染红的克隆布斯的遗产	PlayStation2	Banpresto	ACT	11月25日发售 6800日元	8位	21503套	21503套
9 ↘	上周 6 / 上上周 -	龙珠 大冒险	GameBoy Advance	Banpresto	ACT	11月18日发售 4800日元	6位	19404套	50831套
10 ↗	上周 12 / 上上周 7	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售 4800日元	1位	18997套	[illegible]
11 NEW	上周 / 上上周 -	GB大战略1+2	GameBoy Advance	Nintendo	SLG	9月25日发售 4800日元	11位	18845套	18845套
12 NEW	上周 - / 上上周 -	机动战士高达 SEED DESTINY	GameBoy Advance	Bandai	SLG	9月25日发售 4800日元	12位	18819套	18819套
13 ↘	上周 8 / 上上周 6	瓦里奥制造 大回转	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	10月14日发售 4800日元	1位	15103套	25万8005套
14 ↘	上周 7 / 上上周 2	真名法典	PlayStation2	Banpresto	RPG	11月11日发售 6800日元	2位	15022套	16万31[illegible]套
15 ↘	上周 10 / 上上周 5	马里奥网球GC	Nintendo GameCube	Nintendo	[illegible]	10月28日发售 5800日元	1位	13296套	25万531套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据转载自 WEEKLY FAMITSU №836・№837
发售量的颜色如果不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色

统计日期至2004年12月10日

中国期待游戏榜 TOP 20

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	预定2005春
2	biohazard4	Capcom	AVG	预定2005年1月11日
3	鬼泣3	Capcom	ACT	预定2005年2月17日
4	超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto	S·RPG	预定2005年2月3日
5	GT赛车4	SCEI	RAC	预定2004年12月28日
6	旺达与巨像	SCEI	ACT	预定2005年
7	重生传说	Namco	RPG	预定2004年12月16日
8	王国之心2	Square Enix	A·RPG	预定2005年
9	源氏	SCEI	ACT	预定2005年
10	樱大战V 再见！吾爱	SEGA	S·RPG	预定2005年
11	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo	S·RPG	预定2005年4月20日
12	凡人物语	Square Enix	RPG	预定2005年1月27日
13	光明力量NEO	SEGA	A·RPG	预定2005年3月24日
14	怪物猎人G	Capcom	ACT	预定2004年12月16日
15	洛克人X8	Capcom	ACT	预定2004年12月7日
16	世界传说 换装迷宫3	Namco	RPG	预定2005年1月6日
17	铁拳5	Namco	FTG	预定2005年春
18	决战3	Koei	SLG	预定2004年12月22日
19	格斗之王94 战火重燃	SNK Playmore	FTG	预定2004年12月22日
20	王牌机师A.C.E	Banpresto	ACT	发售日未定

年底大作的热潮渐渐消失，当即将到来的1月、3月和4月依然是游戏的"聚集地"，多款大作已经公布了发售日，如《火焰之纹章 苍炎之轨迹》、《超级机器人大战 原创世纪2》等，看来Nintendo的两大机种上，仍然有不少值得玩家去留意的巨作。玩家如果对排行榜有任何宝贵意见，一定要及时提出让我们改进哦！

统计日期至2004年12月10日

最期待中文化游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	女神侧身像	Square Enix	RPG
3	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
4	仙乐传说	Namco	RPG
5	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
6	潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
7	最终幻想VII	Square Enix	RPG
8	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG
9	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG
10	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	RPG

中文化游戏榜在每期都有十分大的波动，这次《星之海洋3 直到时间的尽头》突然冒到第7位，不过这款作品的确是PS2有史以来让人最震撼的RPG，不但画面好，读盘快，而且游戏性也十分高，要不是在发售当初的一大堆BUG，相信发售成绩会比现在更高，相信现在有不少玩家也开始期待该小组的下一款作品《凡人物语》了吧！

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

② Email速递：ucg@ucg.com.cn

③ 短信快捷：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送TP+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9886[illegible]）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到CH+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9886[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2004年11月20日～12月5日

上期"短信排行榜"MP3大奖的获得者是哈尔滨读者，号码是139****2136。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

13****75157	136****0548
138****0890	133****5111
139****7773	138****6714
137****2750	137****9603
136****3186	139****6985
138****5261	139****2270
139****8491	138****5587
135****1524	138****8339
131****9310	138****2859
138****2938	135****5862

美国游戏排行榜 TOP 10



《极品飞车 地下狂飚2》已经在美国销量榜首停留了好几周，欧洲人对于赛车游戏果然是比较偏爱，与《GTA 圣安德里亚斯》相比，《光环2》的实力还是稍逊一筹，在排行榜上的地位岌岌可危。

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	极品飞车 地下狂飚2	EA	PS2 Xbox NGC	2004年11月15日	RAC
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
3	使命召唤：决胜时刻	Activision	PS2 Xbox NGC	2004年12月3日	FPS
4	超人特攻队	THQ	Xbox/PS2/NGC	2004年11月5日	ACT
5	FIFA 2005	EA	PS2/Xbox/NGC	2004年10月8日	SPG
6	波斯王子：武者之心	Ubisoft	Xbox PS2 NGC	2004年12月3日	ACT
7	黄金眼：侠盗特工	EA	Xbox PS2 NGC	2004年12月3日	FPS
8	大逃亡：黑色星期一	SCEA	PS2	2004年11月12日	AVG
9	职业进化足球4	Konami	PS2 Xbox	2004年10月15日	SPG
10	光环2	Microsoft	Xbox	2004年11月9日	FPS

美国游戏排行榜 TOP 10



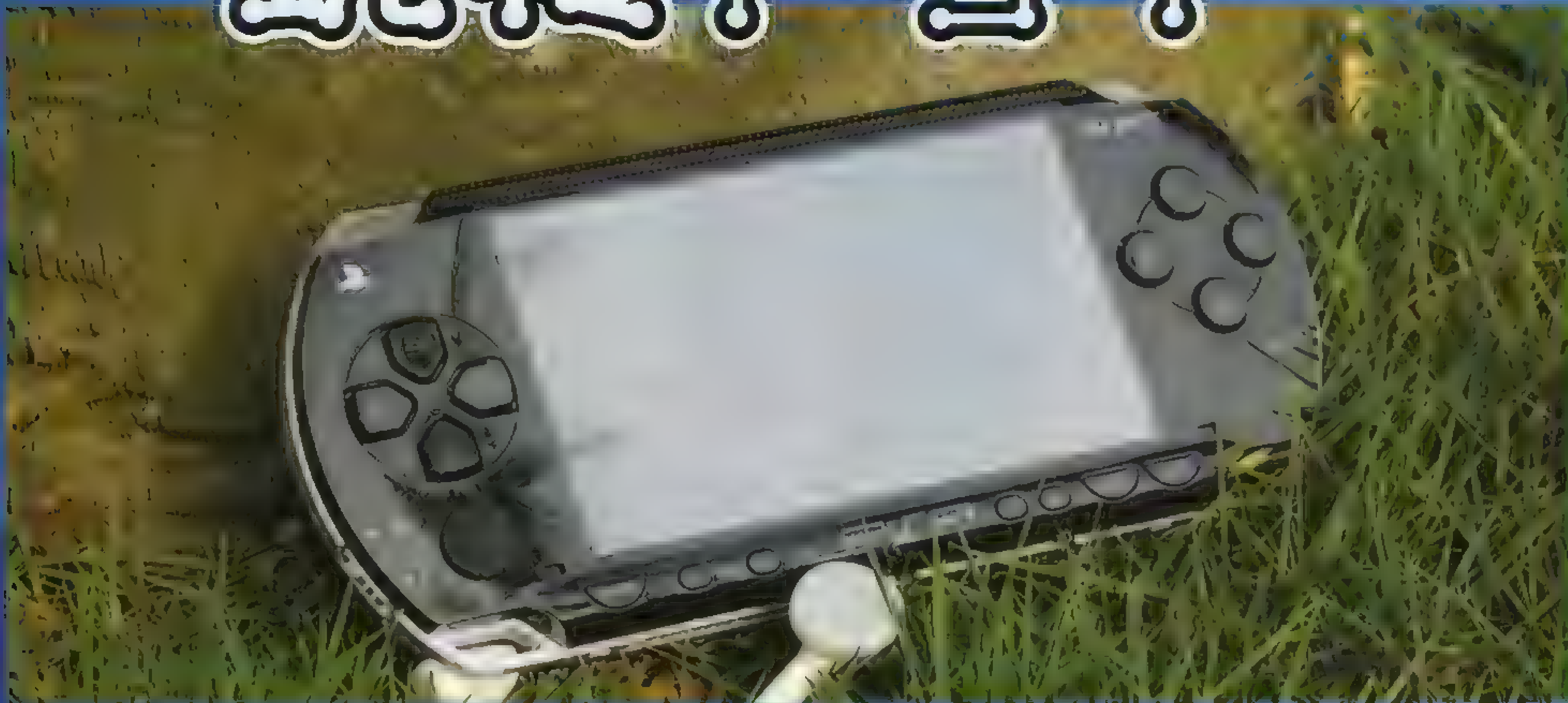
在美国《星球大战》的名字就是票房保证，这次由黑曜石制作室开发的《旧共和国骑士2》没有让人失望。前作是Xbox销量最高的RPG，不知道本作是否会再创新高呢？

本期	游戏名	厂商名	机种	发售日	类型
1	星球大战旧共和国骑士2	LucasArts	Xbox	2004年12月6日	RPG
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
3	极品飞车 地下狂飚2	EA	PS2	2004年11月15日	RAC
4	马里奥聚会6	Nintendo	NGC	2004年12月6日	PUZ
5	光环2	Microsoft	Xbox	2004年11月9日	FPS
6	极品飞车 地下狂飚2	EA	Xbox	2004年11月15日	RAC
7	潜龙谍影3：食蛇者	Konami	PS2	2004年11月17日	AVG
8	汤姆·克兰西的幽灵侦察兵2	Ubisoft	X[illegible]x	[illegible]04年11月[illegible]	[illegible]S
9	Madden NFL 2005	E[illegible]	P[illegible]2	20[illegible]4年8月9日	[illegible]PG
10	使命召唤：决胜时刻	Activision	PS2	2004年11月16日	FPS

www.plumbook.cn

玩转PSP

文 SOUL
拍摄协力 LIKY



充分享受PSP，从此刻开始！

[illegible]

观察篇

12月12日在日本发售的PSP分为普通版和超值版两种。普通版的配置就是1台主机、1块电池及1套电源。超值版除拥有普通版的所有内容之外，还增加了4件东西，包括32MB记忆棒、线控耳机、挂机绳以及专用PSP包。

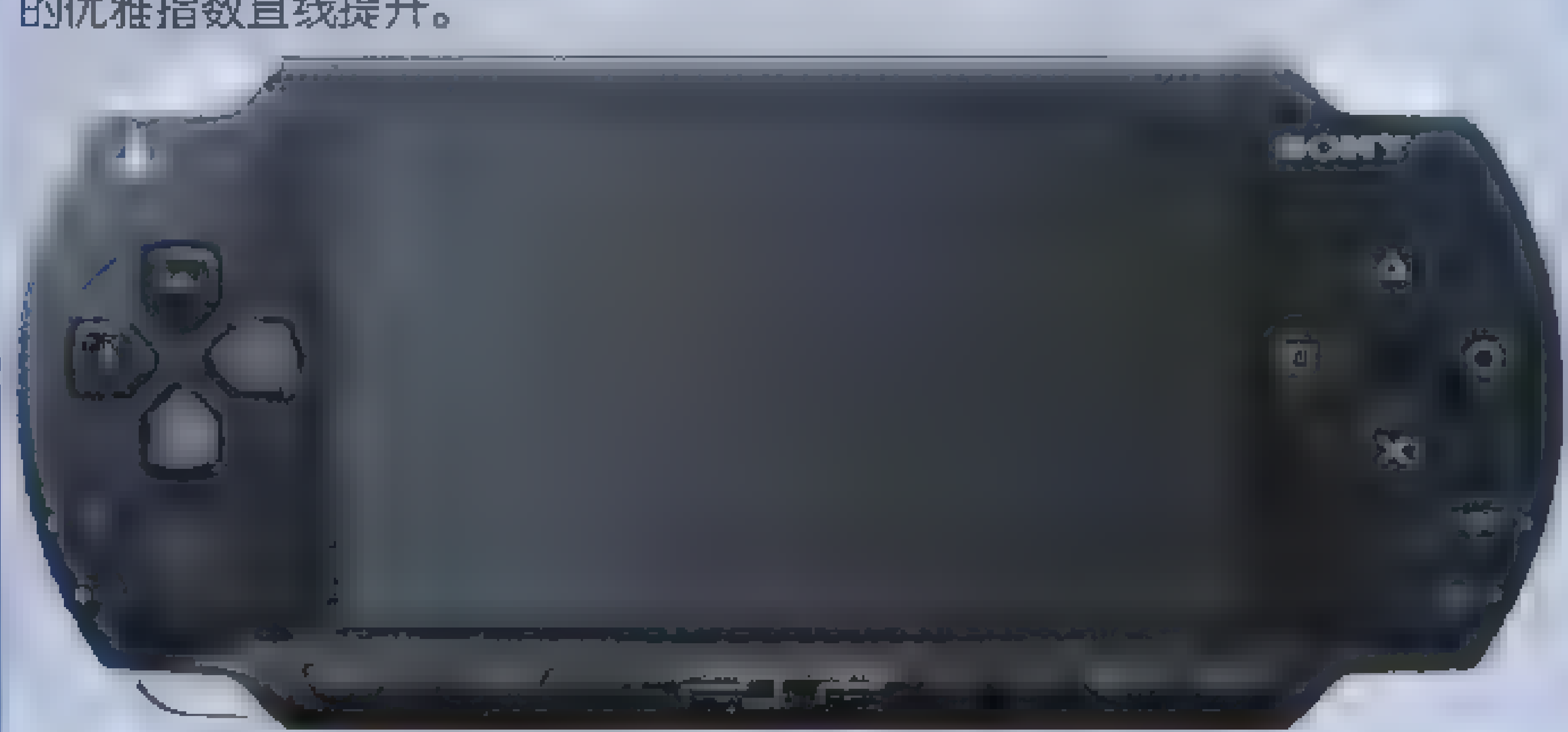
两者售价分别为19800日元及24800日元，折合人民币分别为1584元以及1984元（据近期汇率100日元兑换8.0元人民币计算）。[illegible]PSP是[illegible]



[illegible]

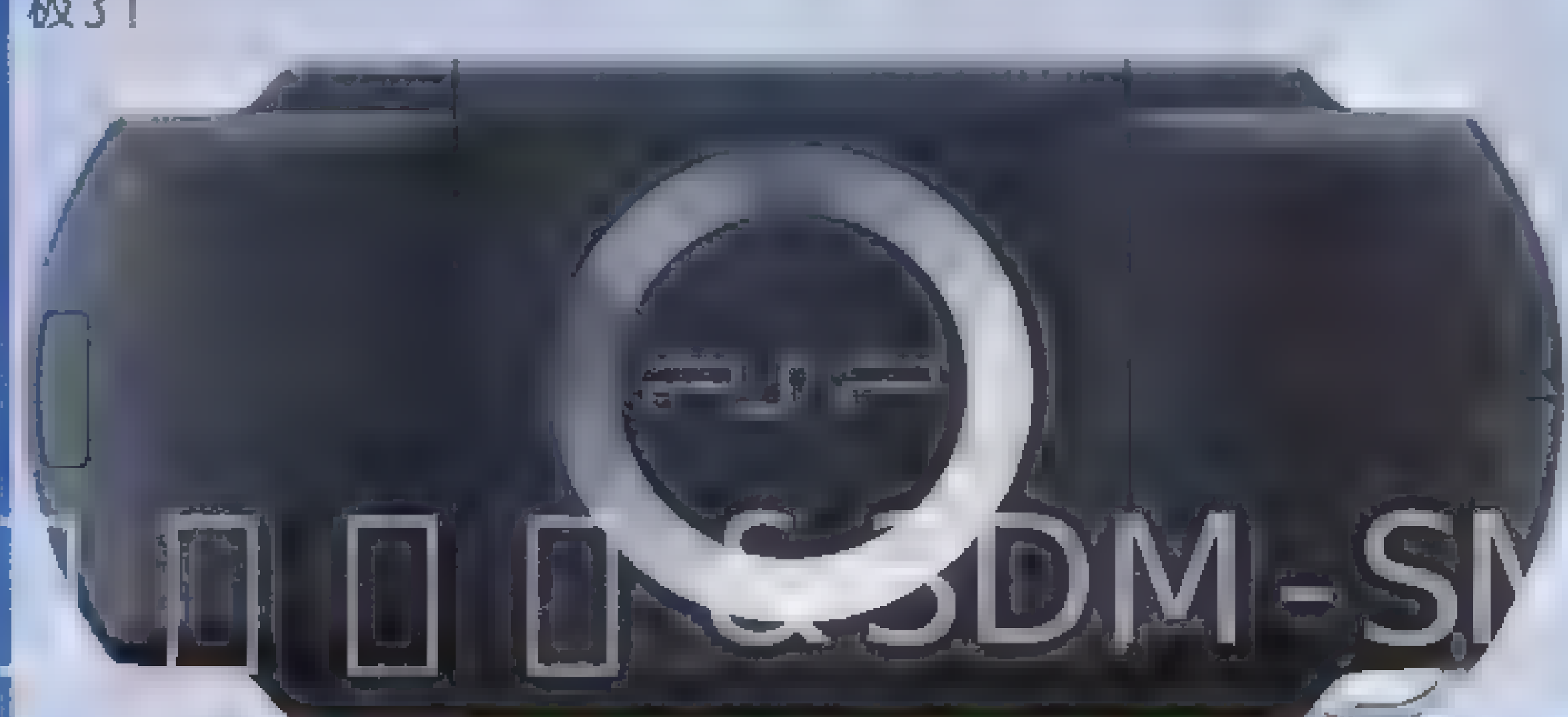
主机正面

PSP拥有掌上游戏机史上最多的按键数，而且几乎把所有的按键都集中在了正面，但按键却错落有致，一点也不显得拥挤，还能同时在中间放下4.3英寸的超大液晶屏。液晶屏的护盖与整个主机的上半部是合为一体的，其所采用的陶瓷感材质让表面不但摸起来光滑，而且非常有光泽感，光这一点就让PSP的优雅指数直线提升。



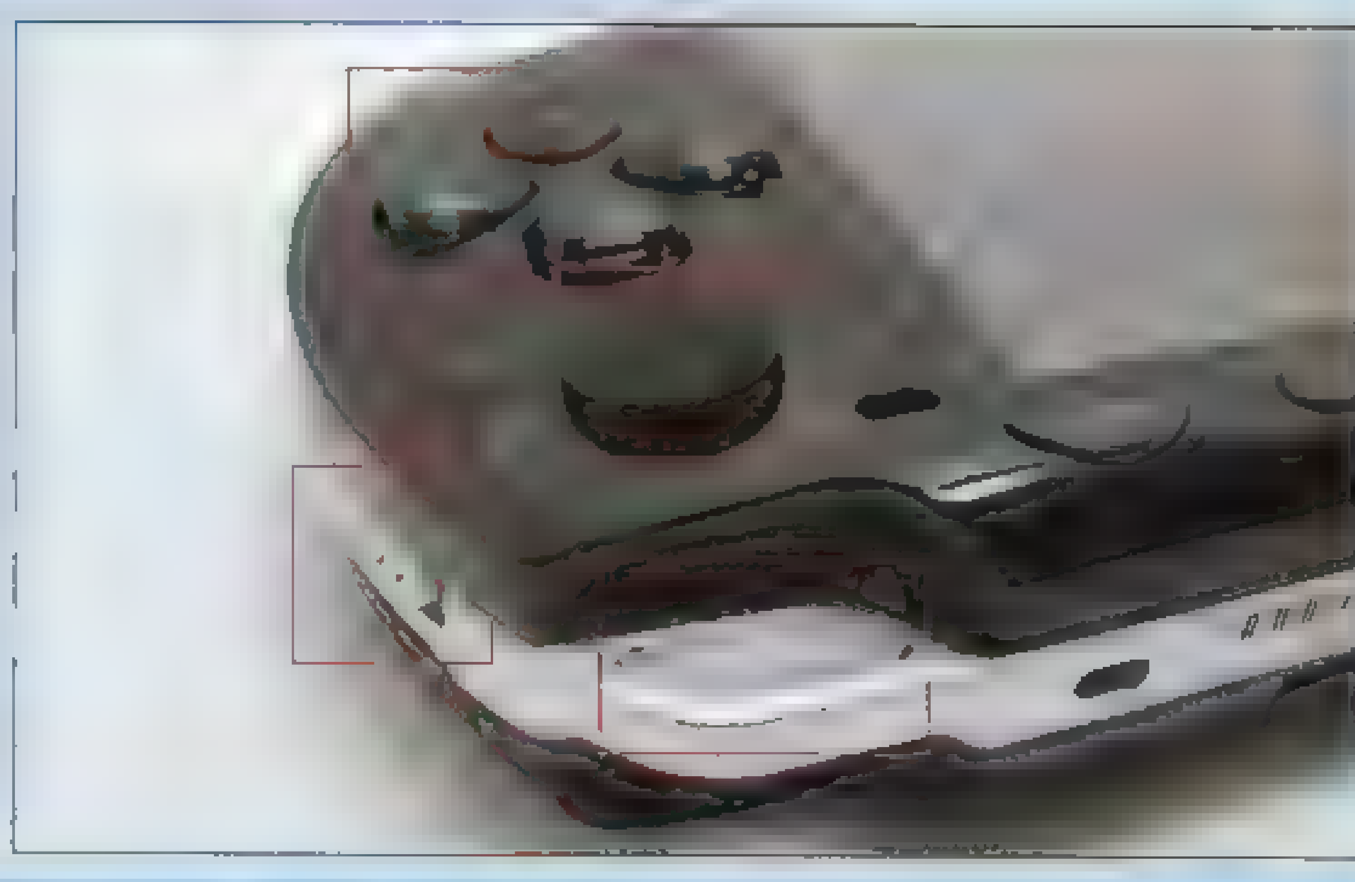
主机背面

被"三分天下"的PSP背面，左边是电池区，中间是光驱区，右边是记忆棒区。整个背部用的是磨砂式表面，这样握住PSP的时候就大大增加了手感，不会觉得滑手。中央处有装饰性的不锈钢圆环以及PSP标志，而整个背面呈两边突起、中间下凹的流线型，套用欧美记者的描述，"PSP真是性感极了！"



SDM-SM
www.plumbook.cn

主机左边



左上角是PS LOGO，下面的**方向键**采用与PS系列手柄一样的四向分离的设计，但分离的只是表面，整个方向键其实还是一体的。方向键下方就是具有令人拍案叫绝设计的滑杆，**滑杆**表面具有一定程度的弧形，再加上的防滑纹理，当你把拇指放在滑杆上移动时就会感觉到无比舒适的操作感。

这里还有两个指示灯，上面为**记忆棒指示灯**，当PSP对记忆棒进行读写操作时，这盏灯就会闪动。下方为**无线通讯（WLAN）指示灯**，当你用到PSP的无线通讯功能时，这盏灯就会亮起来。

PSP的左侧面开关则是无线通讯功能的开关，往上拨为开，往下为关。再靠后就是记忆棒的插槽，只要用指甲把插槽盖轻轻往外拨就可以打开记忆棒插口，盖回去后整个PSP的外形又完整了，相当完美的设计。

主机右边



SONY LOGO下方是已经成为PS家族标志的“△、○、□、×”4个符号，不过和PS系家用机手柄不同的是，这4个按键上的符号并非彩色，而是统一的白色。按键的手感非常舒适，完全不输给家用机手柄，在这一点上，索尼的确是做到了“把PS系家用机的操作感带到掌机上来”这一承诺。

右下角和主机左下角相对，也有两盏指示灯。上一盏为**电源（POWER）灯**，电源灯一般为绿色，充电时则为橙色，当电量极少时，电源灯就会以绿色灯进行慢速闪动。电源灯下方为**按键锁（HOLD）指示灯**，不过准确地说，这不是灯，只是当你把主机右侧面的“**电源／按键锁二合一开关**”往下拨时，可以透过按键锁指示器看到开关所带的那块黄色块。

把二合一开关往上拨，就是开机；开机后再把开关往上拨，就可以让PSP进入“**待机状态**”，如果是把开关往上按住2秒以上，就是让PSP**关机**了。

不过开关二合一式的设计虽然让PSP可以少设置一个按键，但也带来一个麻烦，就是当你想解除键盘锁时，把机关往上一拨很容易就造成让PSP进入“待机状态”的操作。这是PSP按键设计中惟一一处欠妥的地方。

小技巧 在玩PSP游戏时，可以随时让PSP进入待机状态，之后你可以随时从待机状态中回到游戏中，即使是过上几个小时，甚至几十个小时之后，你仍然可以马上回到之前的游戏状态。这在一定程度上省掉了游戏的启动时间，让PSP游戏在更深意义上具有了便携性。（进入待机状态的PSP并不是真正的关机，但所消耗电量也非常的少。）

主机正面下方

主机的下方，集中了7个按键，虽然按键都比较小而且扁，但它们同样都很具有弹性，按起来相当有手感。最左边的“**HOME**”**键**主要用来从其他画面中回到主菜单，无论是看图、听音乐、看影像还是玩游戏，任何时候按下HOME键都可以回到主菜单，非常方便。

“－”**和**“＋”自然就是音量调节键，调节音量时可以看到音量槽，共有30格，每按1下就是1格，按住不放就是连发。不过在玩PSP游戏时调节音量是看不到音量格的。

画有方形符号的就是“**DISPLAY**”**键**（显示键），在使用电池时，屏幕有3级亮度可调，在使用AC电源时，还可以使用亮度最高的第4级亮度。

画有音符的按键就是“**SOUND**”**键**（音效键），SOUND键主要用来调节音乐均衡模式，以此来让PSP发出不同音质的音乐。不过只有在接驳耳机时才能够调节音质（玩PSP游戏

HEAVY	强调低音及高音部分　追求迫力的音质
POPS	强调中音　尤其是人语部分的音质
JAZZ	也是加强低音及高音　但并不过分强调的音质
UNIQUE	强调低音及高音，同时还强调中音的音质
OFF	没有经过任何强调的原始音质



时也无法调节音质）。可以设定的音质共有5种，具体音质的特点如下：

SELECT键、START键基本上就和PS系手柄上的SELECT键、START键作用相同。不过在PSP游戏之外，SELECT键也可以当作HOME键来使用，而START键在播放多媒体时基本上可以取代○键。

这里还可以看到位于PSP两端的喇叭口，看起来只是两个小孔，不过音量也不小，尤其是当你打开主机设置中的“UMD Video Volume”（影像UMD音量调节），将音量由“Normal”调至“+2”时，就可以听到PSP主机自带喇叭的最大音量。

小技巧 按住DISPLAY键2秒以上就是关闭背光，当你听MP3音乐时就可以关闭背光以节省电力。要恢复背光，按任意键即可。（如果是外出时播放，可以配合HOLD开关把按键锁上）**小技巧** 按住SOUND键2秒以上就是直接关闭声音，再按一次SOUND键就会恢复原来的音量。这一功能同样可以在PSP游戏中使用。

主机上侧面

来看看主机的顶部，两边是无色透明L键R键，L键右边的是**红外线收发口**，预计未来会有对应红外线的PSP周边发售。中间则是**迷你型USB端口**，为USB 2.0规格，传输数据的速度很快，通过USB端口就能够实现与PS2以及电脑等设备的连接。再往右是开启**UMD碟仓的滑动开关**，按住后向右滑动，碟仓就会弹开。



主机下侧面

PSP主机的底部。左下角是**线控耳机／麦克风插口**，耳机插口为标准插口，可以对应市面上销售的一般耳机。左边还有**挂机绳口**，可以系上挂机绳。右边则是**电源插孔**。日版PSP自带的电源变压器对应**110～240V**的电压，因此可以直接接入我国的市电。

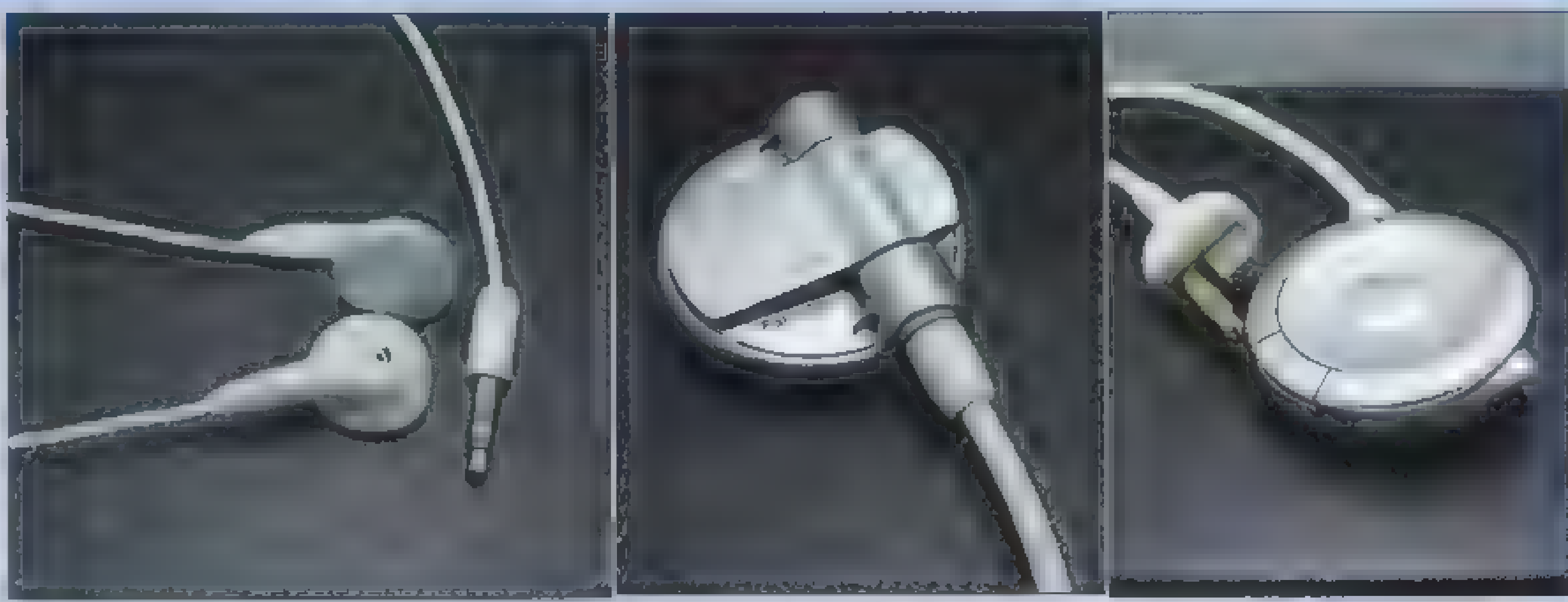


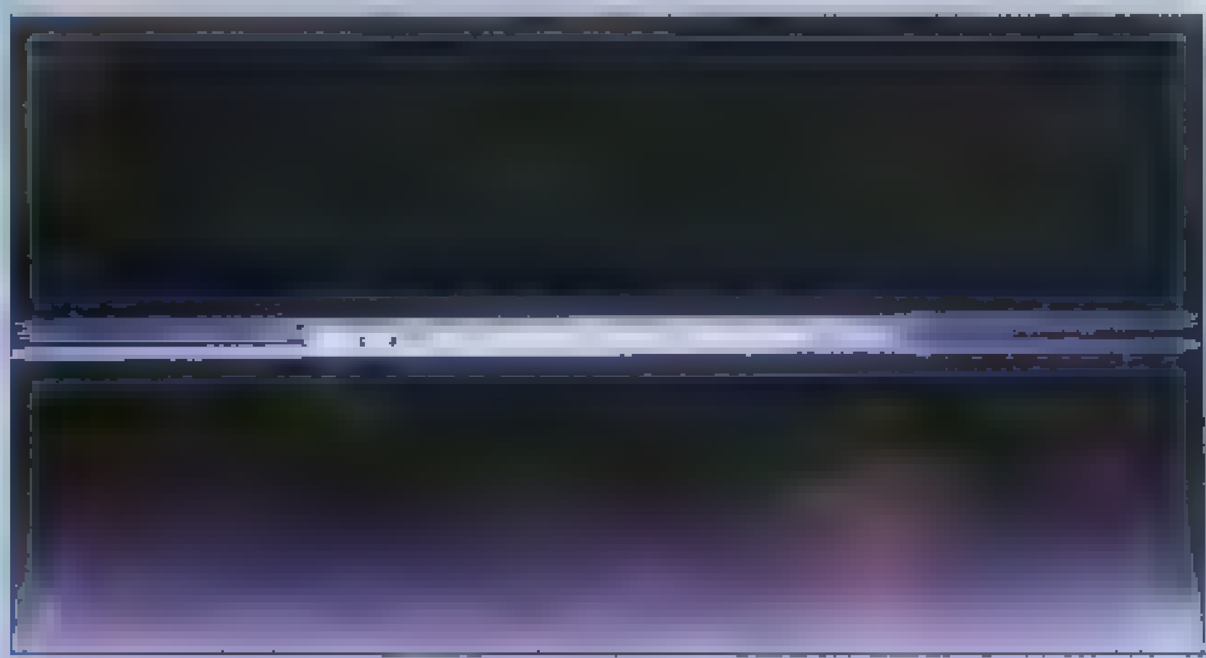
www.plumbook.cn

线控耳机

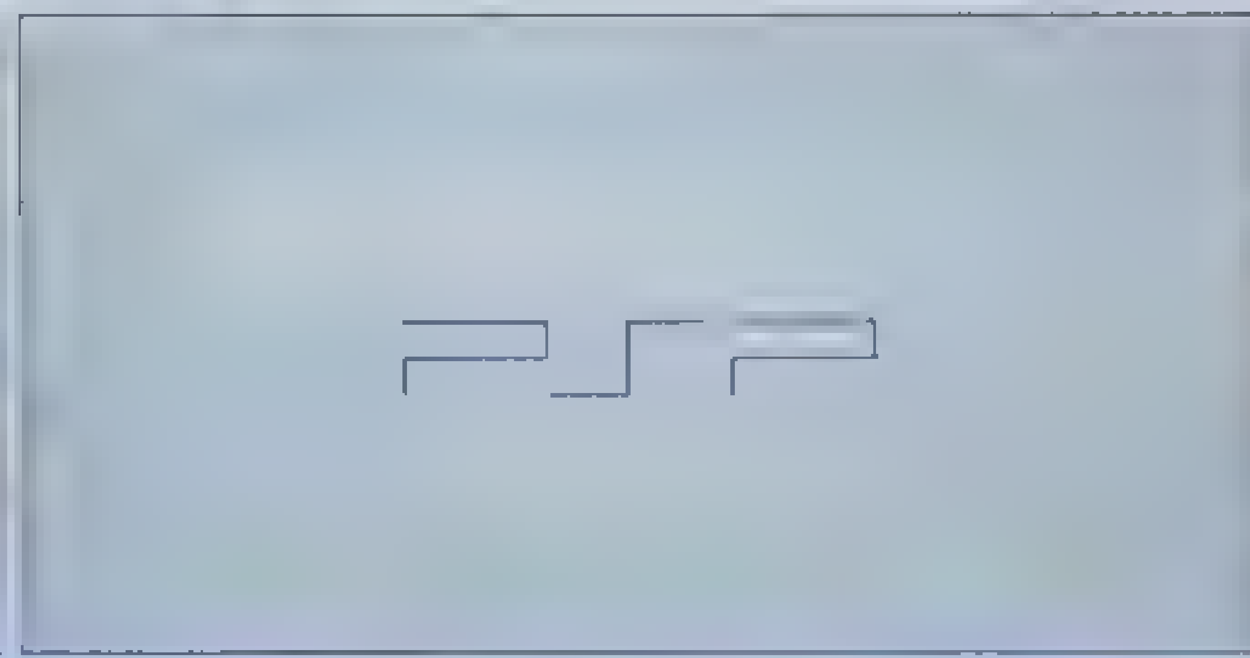
线控耳机由线控 + 耳机构成。线控部分是PSP专用的，因为线控不但可以用来控制音乐的播放，还可以用来控制图片以及影像的播放。线控上共有6个按键，中间的三位一体化按键可以进行“快进、快退、上一首、下一首、开始／暂停”等操作，旁边的“+”、“-”自然就是用来调节音量，侧面的HOLD键只是用来锁定线控上的按键，而不会锁定PSP主机上的按键。线控上的耳机插口同样对应市面上销售的一般耳机。

线控的背面是夹子，可以用来把线控夹在衣服上或是腰间。





▲PSP开机画面。



▲只有进入PSP游戏后才会出现PSP logo画面。

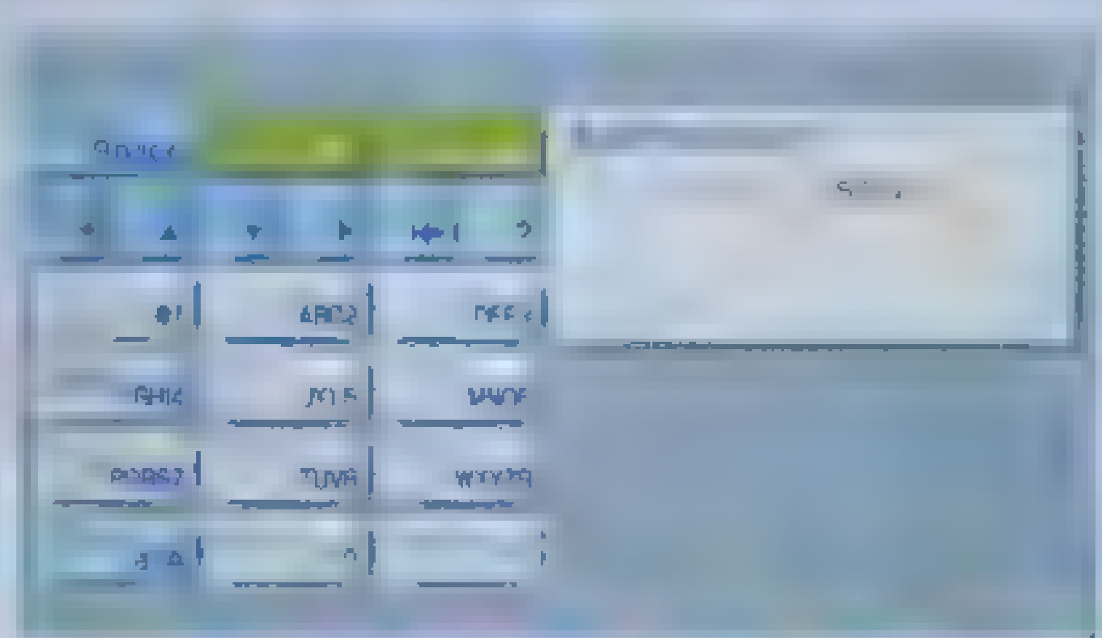


▲NDS卡和UMD碟的比较。

■基本操作篇■

文字输入

PSP中也是可以输入文字的，能够输入日文及英文，而且可以输入任何日文汉字，也就是说，系统中是带有日文字库的。不过文字的输入目前只能用于输入主机使用人的昵称，记忆棒中的各种文件不能在PSP上进行更名的操作。在文字输入状态下，可以按SELECT键切换6种输入模式，包括：1.输入平假名／片假名／日文汉字（全角）2.输入片假名（全角）3.输入英文（全角）4.输入英文（半角）5.输入数字（全角）6.输入数字（半角）



格式化记忆棒

在主菜单中，选择“Settings”→“System Settings”→“Format Memory Stick”，就可以格式化记忆棒。格式化后记忆棒中的所有数据会被删除，同时自动生成名为PSP的文件夹，PSP文件夹下还有“GAME、MUSIC、PHOTO、SAVEDATA”4个子文件夹，游戏的记录就会自动存在SAVEDATA文件夹，而你只有把MP3文件及JPG图片放在相应的MUSIC和PHOTO文件夹下时，PSP才能识别。

记忆棒的插入方法

按照下图，写有记忆棒标识（MEMORY STICK DUO或MEMORY STICK PRO DUO）的一面朝上，按照卡上的箭号放进插槽，再从上端往下压卡，压到最底端后会听到“咔嗒”一声的确定声。

要关上插槽盖时，可以稍微把插槽盖提起来一些，然后再垂直往下盖就会比较顺利。



记忆棒和电脑的相连

要让记忆棒连接到电脑上，共有三种方法：一、通过市面上销售的能够对应短记忆棒的读卡器，二、通过USB线连接PSP和电脑，这时候PSP的作用就相当于一台读卡器，三、通过部分电脑上直接设有的短记忆棒插口。

注意 通过USB线与电脑相连时，PSP要在菜单中选择“Settings”→“USB Connection”，才能让电脑认出记忆棒。

UMD的插入方法

往碟仓放UMD时，按照下图，有图案的一面朝外，数据面朝自己，按照碟上的箭号放进碟仓，再从上端向下压碟，直到听见“咔”的确定声。

在游戏时，光盘是可以随时取出的，和PS系主机一样，取出光盘后游戏不会马上被中止。注意最好不要在游戏读取数据时取出光盘。



打开电池盖

要打开电池盖，先往下按住电池盖区“PUSH”按钮，再按照电池盖上的箭号向外平推电池盖就可以打开了。

■五大类功能介绍■



[illegible]

小技巧 [illegible]

www.plumbook.cn

Settings（设定）

这里共有10个子项，包括8项设定及2项功能。具体包括：

选项	作用	备注
Network Update	网络升级	用于通过网络升级PSP主机的系统软件
USB Connection	USB连接	选了这项后，才能让电脑认出PSP中的记忆棒
Video Settings	影像相关设定	主要是和UMD影像碟播放有关的设定
Photo Settings	图片相关设定	可以调整幻灯片模式下换图的速度
System Settings	系统设定	含有7项和主机系统有关的设定
Date & Time Settings	日期与时间的设定	在这里设置不同的月份就有不同的背景色
Power Save Settings	省电相关设定	可以设置自动关闭背光及自动待机的时间
Sound Settings	声音相关设定	可以设置AVLS以及是否要按键音
Security Settings	视听年龄限制设定	可以通过密码来限制
Network Settings	网络连接设定	可以选择是PSP之间的互连还是连到热点



Photo（图片）

图片这一项就只有一个子项——访问记忆棒。基本上，只要是JPG格式的图片，并且放在相应的目录，(见前文“记忆棒的格式化”部分)都可以被PSP识别。而记忆棒中固定会有一个“Digital Camera Images”选项，这一选项主要是对应Sony系带有短记忆棒及相机功能的数码相机、手机及PDA，这些设备拍的照片可以直接放在PSP中通过这个选项来欣赏。

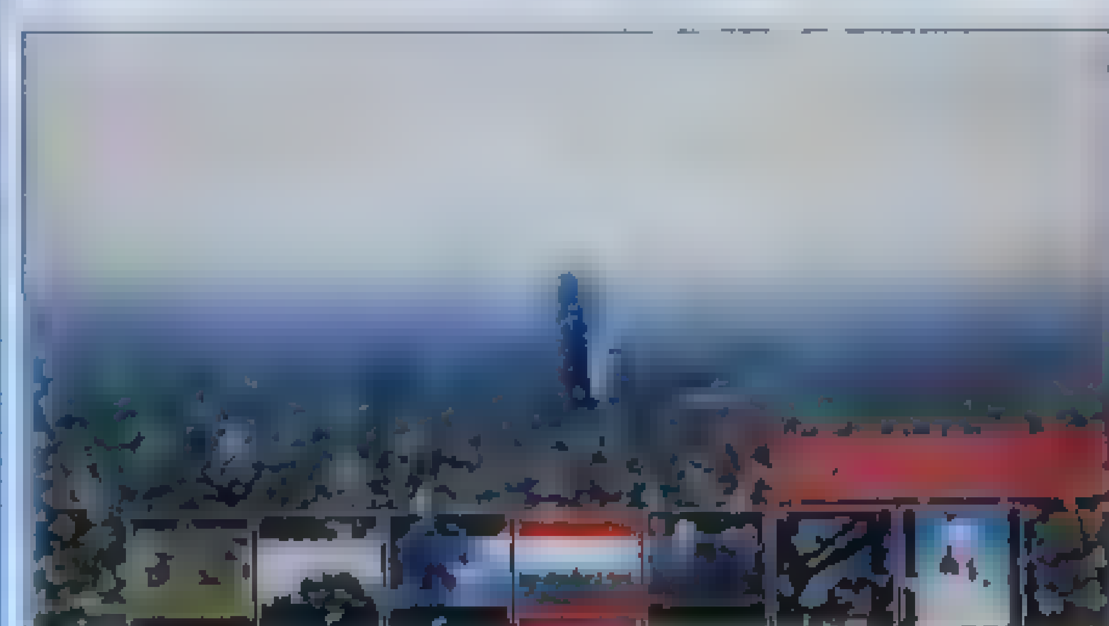
图片显示时PSP会自动将图片进行缩放，以使屏幕能够显示完整的图片。有多张图片时，还可以按START键开始进入幻灯片模式，所谓幻灯片模式，其实就是指图片会自动一张一张地往后换，换图的速度可以在“Settings”→“Photo Settings”中进行设置。

记忆棒中的PHOTO文件夹下其实是可以再建立一层任意命名的子文件夹的。不过子文件夹里就不能再建更深一层的文件夹了，即使建了PSP也认不出来。

PSP在显示图片时，有几个快捷键使用起来非常方便：1.滑杆，当图片被放大时，可以移动滑杆方便地选择看图片的哪一个部位。2.□+滑杆，可以随意缩小、放大图片（放大最多为200%）。3.□+L/□+R，控制图片左旋转90度或是右旋转90度。

小技巧 线控也是可以用来控制图片播放的，试着摁摁看。

小技巧 进入幻灯片模式时，按两次□键可以进入一个不一样的预览模式，在这个预览模式下可以按L/R键方便地切换图片。另外，幻灯片模式下按△键调出来的功能菜单是不同的，可以设置是显示图片时是两边满屏，还是上下满屏。



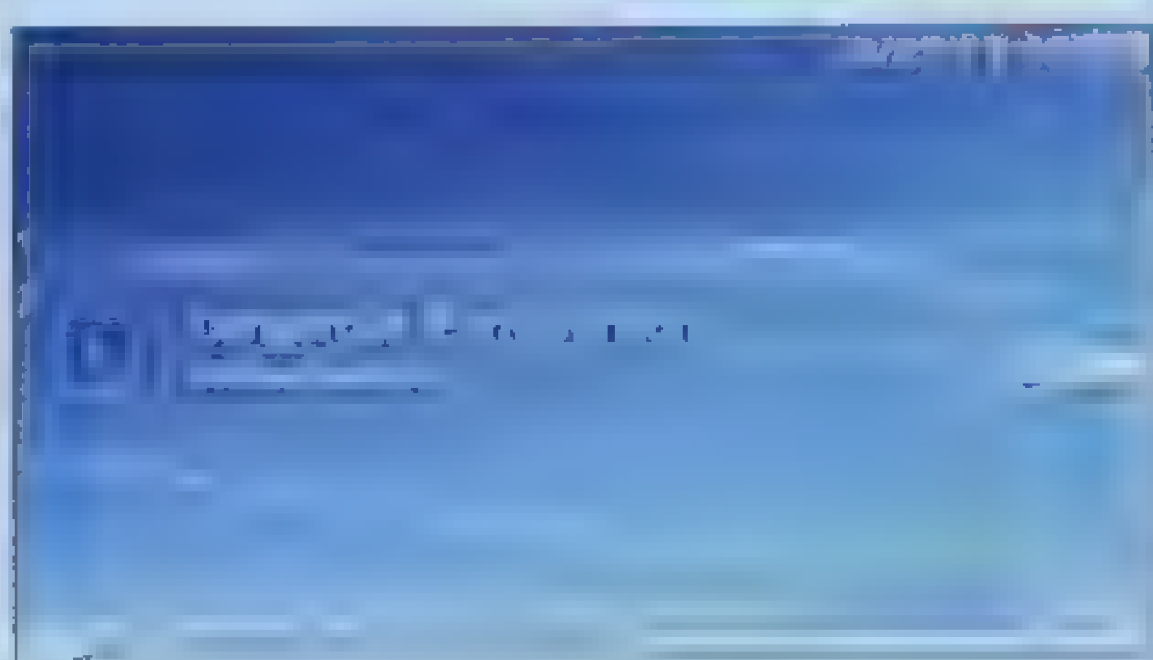
▲PSP的图片浏览功能相当成熟，拥有很多方便的快捷键操作。不过图片的浏览速度还有待提高。

Music（音乐）

PSP可以播放的音乐共有3种，一是ATRAC格式的音乐，二是UMD格式的音乐，三是MP3格式的音乐。对于现在的一般玩家而言，MP3才是最主要的音乐来源。

和图片播放区一样，只要把MP3音乐放在相应的目录中，PSP就可以识别这些音乐。而且你也可以在规定的MUSIC文件夹下建立自己的文件夹，不过在PSP中，每个子文件夹都被当作一个组(GROUP)，根目录也算一个组，之所以有组的概念，是因为PSP有针对组的操作。如从这一组的音乐跳到另一组，或是只播放某一组的音乐等。子文件夹下是不能再建更深一层子文件夹的，即使建了PSP也不认。

在PSP中播放音乐时，所显示的信息是MP3的歌名及歌手名，而不是MP3的文件名，要想修改MP3的歌名及歌手名，大家只要使用电脑流行的MP3播放器就可以修改了，比如在WINAMP程序中，大家只要按快捷键“ALT+3”就可以编辑歌名、歌手名及专辑名等信息了。



Video（影像）

PSP所能够播放的影像格式包括两种，一种为UMD格式，另一种就是MPEG4格式。

UMD影像是在PSP上实现和DVD同等画质的影像格式，不过目前除了那张随首批PSP附赠的UMD演示碟之外，还没有正规的UMD影像出售。许多DVD中的丰富功能在UMD中也可以实现，比如菜单语言的选择、不同音轨的选择、不同字幕的选择等等。

能够播放MPEG4影像是PSP最吸引人的功能之一。要知道，目前市面上任何一台便携式MPEG4影像播放器的价格都要超过PSP，而且显示屏无论大小还是素质都无法和PSP相比。不过并不是说任何MPEG4影像PSP都可以放，PSP能够播放的MPEG4影像是必须使用专门的软件进行转换的。具体的转换方法，参看后文的“MPEG4影像的制作”。

要想让PSP识别出MPEG4影像，首先要将记忆棒接入电脑，在记忆棒的根目录下建立名为“MP_ROOT”的文件夹，注意是根目录，而不是PSP目录下，之后接着在该文件夹下建立名为“101MNV01”子文件夹。将转好的MPEG4影像拷到“101MNV01”文件夹就可以在PSP上播放了。(注意生成的MPEG文件中，一个是MP4为扩展名的影像文件，另一个是THM为扩展名的预览图文件，两个文件都可以拷到记忆棒上。)



此外，PSP的专用影像文件夹中是不能再建立子文件夹的，因为即使建立了，PSP也无法识别。

播放MPEG4影像时，按△键会出现“功能菜单”，选择长方形的小图标，在其上按○键，就可以选择4种画面的缩放形式，一些16：9或是20：9的MPEG4影像就可以通过这种方法以接近全屏的形式收看。如果选择“功能菜单”中左上边的斜箭头图标，你就可以任意定制从哪一个具体时间开始播放影像。

小技巧 线控也可以用来控制影像的播放。

小提醒 播放影像时，PSP的自动关背光功能及自动待机等省电功能会自动取消，所以不用担心看一会影像之后，屏幕会变暗或关机。

小技巧 播放MPEG4影像时，如果连按几次方向键左或是右，就可以用更高速度快退或是快进。(共有3种速度可以选择)如果是按住方向键左或是右，那么PSP就会在你按住期间快退或是快进，一放开方向键就会恢复正常播放速度。

www.plumbook.cn

Game（游戏）

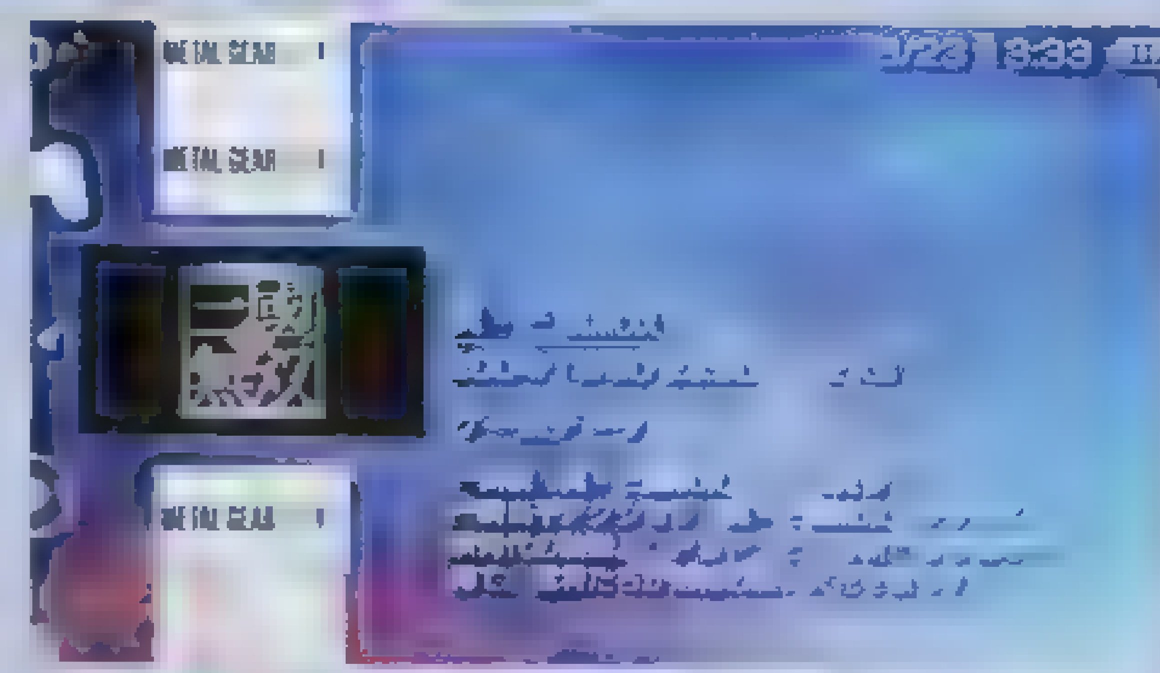
Game 区共有 4 个选项。第一项就是 Game Sharing（游戏分享），不过目前并未有游戏对应这项功能，是不是 PSP 也可以像 NDS 那样，从其他主机那下载到试玩版呢，目前还不得而知。

第二项是 Saved Data Utility（记忆数据管理器），进入后就是 PSP 游戏的记录管理画面。PSP 游戏的记录管理画面做得比 PS2 还要详尽，不但每个游戏都有自己的图标，而且有的游戏的图标还是动画式，同时带有自己的背景图！比如《山脊赛车 PSP》。更甚者，有的游戏在察看记录时还有相应的音乐播放！比如《真·三国无双》。实在是强大到不行啊！不过记录管理画面做得这么精致也是有代价的，那就是这些记录的容量普遍都非常大，如《真·三国无双》的记录有512KB大，而《山脊赛车PSP》记录则为272KB。

Game 区的第三项为“UMD”，（放入UMD 游戏时才会出现）选择这项后就开始玩 PSP 游戏了。

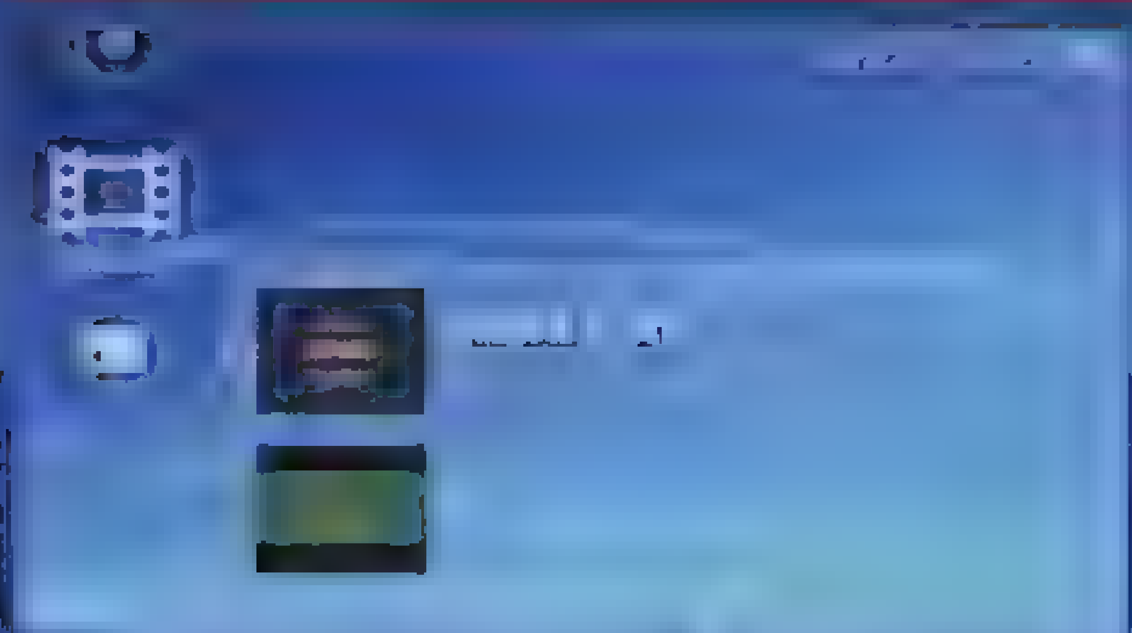
第四项为“Memory Stick”，选定该项后，PSP 显示“There are no games.”，也就是说 PSP 是可以从记忆棒中运行游戏的，由此可以推测未来很有可能会有对应记忆棒的 PSP 游戏试玩版下载。

小提醒 PSP的游戏记录是可以任意复制的，你可以直接把记录复制到电脑上，也可以通过“Saved Data Utility”中的“COPY”选项把记录复制到另一张记忆棒上。



小技巧 一般在PSP游戏进行中，调音量是看不到音量槽显示的。但其实按下HOME 键就可以看到音量槽了，这时也可以调整音量。

MPEG4 影像的制作



在制作MPEG4 影像之前，首先向大家解释一下什么叫做“MPEG4 影像”。简单地讲，MPEG4 是第四代动态影像解压缩协定，DVD 时代用的就是第二代，也就是大家以前常听说的 MPEG2。但注意，MPEG4

[illegible]

有两种，一种是索尼官[illegible] verter 2”（以下简称[illegible]

“变换君”的使用方法

●下载地址：http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/3GP_Converter022.zip

●主页：http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/

截止到2004年12月23日为止，变换君(3GP_Converter)的最新版本号为0.22。

(1)要使用“变换君”，就必须先在自己的电脑上安装QuickTime 6.5以上版本，这个大家直接到国内一些软件下载站下载中文版的QuickTime 6.5来安装。

(2)解压变换君的压缩包“3GP_Converter021.zip”之后，就可以直接使用了，无需安装。

(3)点击名为“Setup”的执行文件。这时就会出现变换君的设置窗口，选择窗口左下角的“English”，变换君就可以显示为英文菜单。窗口的上部可以看见有两个带有“PSP”字样的选项，这两项就是选择让变换君转换出对应PSP的MPEG4影像。这两个选项的区别在于：选第一个选项(Customized;MP4, for PSP)后变换君生成的影像会直接沿用你的原文件名，但在把文件拷到记忆棒时，必须手把将主文件名改成“M4V*****”，其中*****应该是任意的5位数字，只有这样的文件名PSP才能够识别；如果是选第二个选项[Customized;MP4, for PSP(Direct, renamed)]，变换君生成的影像文件会自动把文件名改成“M4V*****”格式(其中的数字是随机生成的)。虽然转换后文件名是“M4V*****”，但在PSP上浏览这些影像时，这些影像就会显示出你最早的文件名。确定要用的文件名格式之后，点击“Apply”按钮完成Setup。

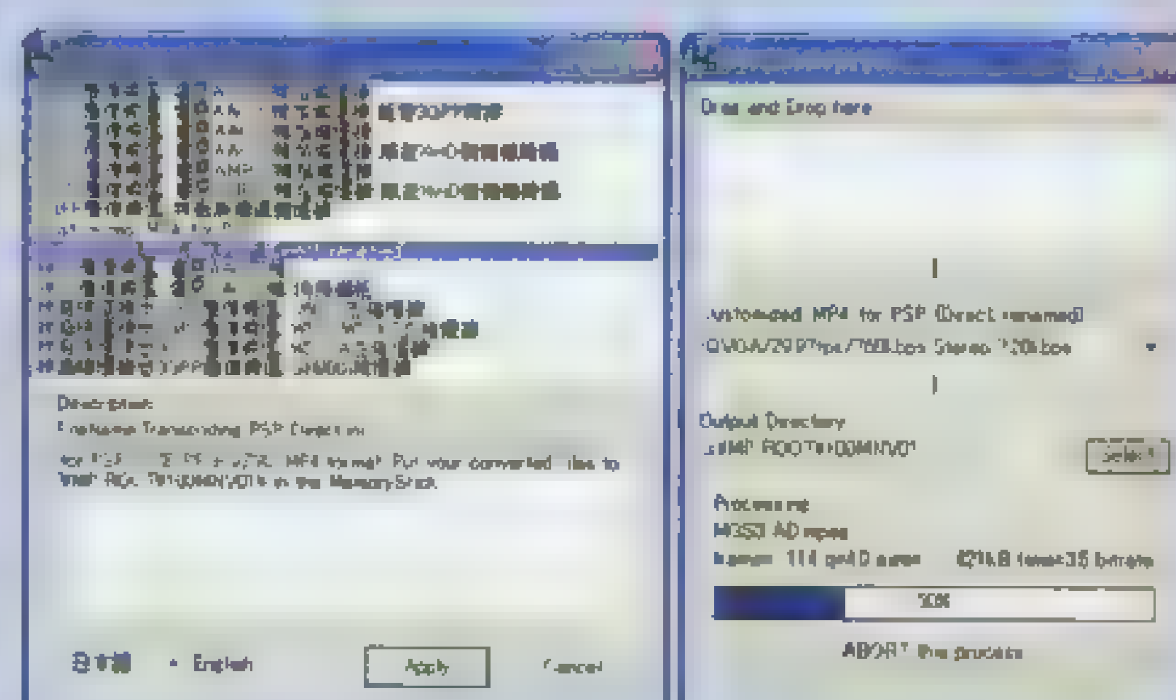
(4)完成Setup之后，变换君会自动执行3GP_Converter.exe程序。

(5)中间的下拉条可以选择要转换的画质，其所对应的画质规格共有9种，大家可以根据自己的需要选择不同的画质以及不同的音质。

(6)中间的“SELECT”按钮可以选择转移过后的文件放在哪个文件夹，注意变换君不允许选择一个盘的根目录。

(7)利用鼠标将要转换的影像文件拖拉到上方的白色区域，变换君就会开始自动转换文件。(可以同时拖拉多个影像)变换君能够对应多种影像格式，包括大部分的mpeg、avi、mov等等，但部分wmv、wma及real格式的影像无法进行转换。(如果发现影像不对应变换君，可以先用其他视频转换工具转换成变换君能够使用的格式)

(8)将转换好的文件复制到记忆棒下的“MP_ROOT\101MNV01”文件夹，之后就可以在PSP上播放了。



小提醒 访问网址“http://takami.xrea.jp/psp.html”可以下载日本免费个人软件PSP Title Writer，它主要用来在PC电脑上管理PSP专用的MPEG4影像，你可以通过这个软件来重新命名PSP专用影像文件的影像名。

Image Converter 2 使用方法

●官方主页 http://www.memorystick.com/jp/lifestyle/psp/video.html

(1) 安装完成后，启动 IC2 就会出现如图的窗口。

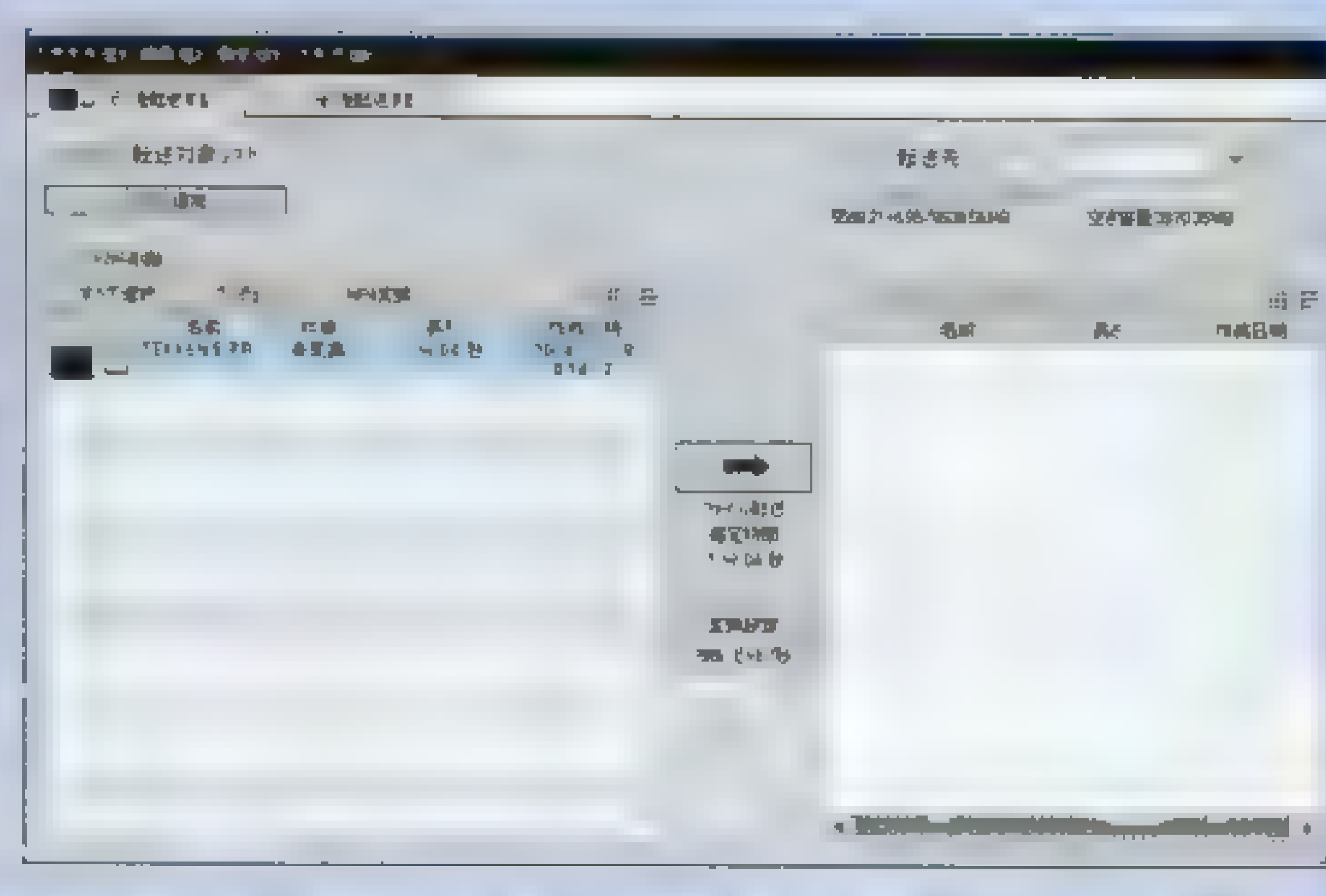
(2) 利用鼠标将要转换的影像文件拖拉到左边的白色区域。也可以点击左上角的“リストに追加”按钮，以文件夹的形式来选择要转换的影像文件。IC2 对应多种影像格式，包括 WMV、MPG、MOV 等，如果是网上常见的 rmvb 格式影像，则只要将文件的扩展名 rmvb 改成 avi 就可以对应 IC2 了。

(3) 点击中间“变换设定”按钮设置要转换的画质，画质包括“96Kbps、192Kbps、384Kbps、768Kbps”4种。

(4) 在右上角的“转送先”栏选择要将影像存在哪个盘。(可以直接选择记忆棒所在的那个盘)

(5) 点击窗口中间的“→”按钮就可以开始转换了。IC2会在你所选择的盘上自动创立“MP ROOT”文件夹以及“101MNV01”子文件夹。并自动将文件命名为 PSP 可以识别的格式。

(6) 将转换好的文件复制到记忆棒下的“MP ROOT\101MNV01”文件夹，之后就可以在PSP上播放了。



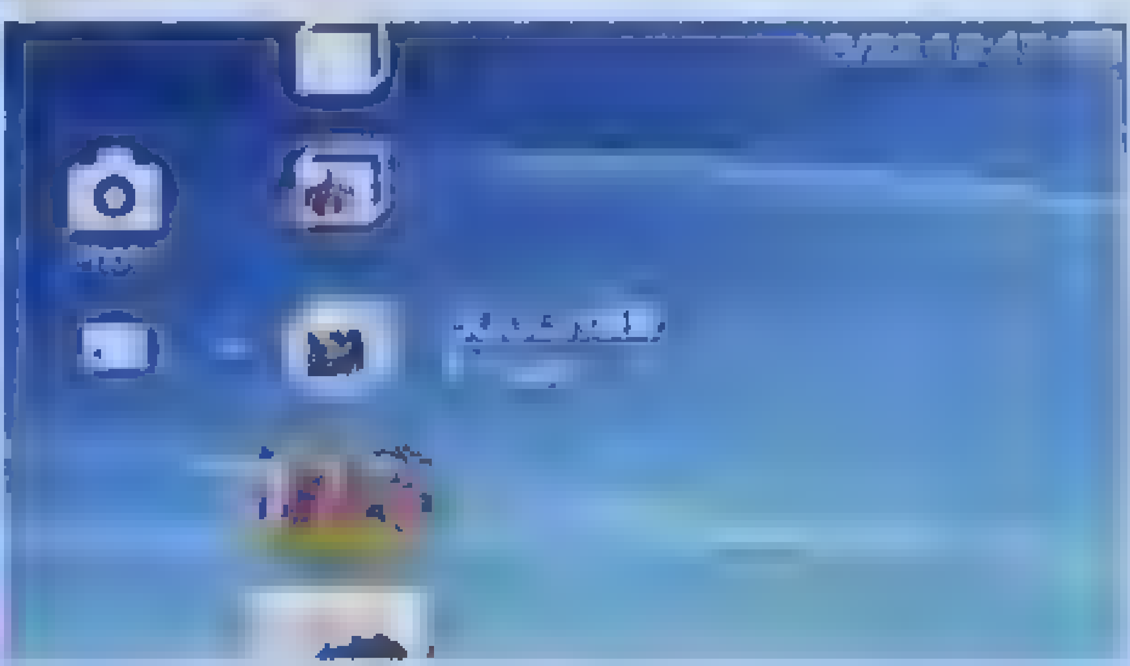
www.plumbook.cn

其他注意事项及操作

●显示更多中文

在为JPG图片、MP4影像取文件名，或者是在PHOTO区、MUSIC区的子文件夹取名时，除了可以用英文及日文取名外，还是可以用中文来取名的，不过只有日文字库里有的汉字才能被显示出来，否则就是乱码。

但其实还是有方法让PSP增加汉字显示的可能的。因为日本字库中的汉字绝大多数都和繁体中文相通，因此你只要利用电脑上的转码程序，把简体中文名转成繁体中文名，再复制到PSP上，这时你基本上就可以看到汉字的正常显示了。



●连接PS2及电脑所要用到的USB线并不是PSP的标准配置，必须自行购买，注意PSP那一头是迷你USB端口。

●使用WLAN功能时，就无法进行充电。

●不要用电脑来对记忆棒格式化，否则PSP可能会认不出来。

●不要把液晶屏幕直接放在太阳下晒。

●UMD盘虽然外部有个塑料壳，但背面数据面还是有一个缺口，不要通过缺口用手触碰光盘的数据面。

●PSP电池的充电时间为2小时20分钟左右，但如果一边开机玩，一边充电，那么充电时间则会相应变长。

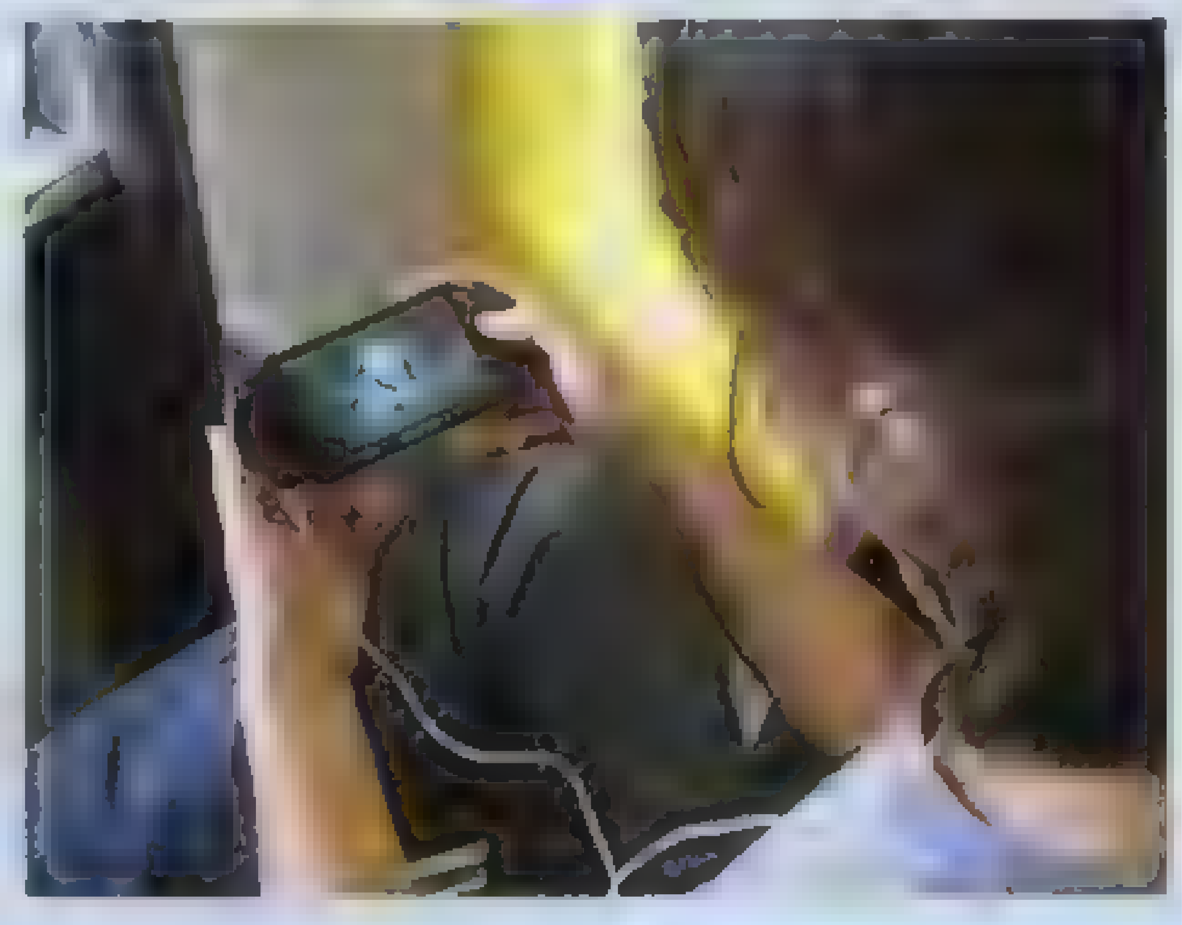
●充电完成以后，如果没有拔掉电源的插头，PSP就会继续使用来自电源的电力，并不会开始用电池的电力。

●如果放入UMD碟后，再启动主机，PSP就会自动启动UMD。

●关于电池的使用时间

游戏4～6小时，动画4～5小时只是正常情况下的使用时间，根据使用状况的不同，电池的使用时间会有很大的不同。例如具有超强画面效果的《山脊赛车PSP》，由于对主机的处理能力有较高要求，而且也经常有光盘的读取操作，因此玩《山脊赛车PSP》时PSP电池的使用时间是3小时30分钟还多一些，而如果开启WLAN功能联机对战《山脊赛车PSP》的话，那么PSP电池的使用时间还要减少到2小时45分钟左右。（以上两项测试在PSP的内置喇叭音量调到最大并把屏幕亮度调到最高状态下进行）但是如果是听MP3音乐，并且关闭屏幕，采用耳机输出声音的话，电池的使用时间则达到10小时30分以上。

●耳机和线控是可以分离的，分离出来后的耳机可以当做一般的耳机使用到其他设备上去。而如果用PSP时你嫌线控太累赘，就可以不要线控，把耳机直接接入PSP。



常用问答集（FAQS）

Q:PSP什么时候才会降价?

A:由于初期出货量不足，PSP在国内一直都是以原价2倍以上价格销售。但随着今后PSP出货量的不断充足，再加上明年春PSP香港行货的推出，PSP的价格一定会不断合理化的。目前还有未确定消息指出，PSP香港行货会在农历春节前推出（2月9日春节） 港币售价约1500元，而且港版PSP将会有完全中文化菜单界面。

Q:超值版超值在哪里?

A:超值版比普通版多出的是"32MB记忆棒＋线控耳机＋挂机绳以及专用PSP包"，相对都还是比较实用的周边，其中线控耳机是PSP专用的，而专用PSP包也是保护PSP外壳的上等外套。但是这3样周边单独进行购买的话，就要7600日元（2800+2800+2000），而超值版只比普通版贵5000日元，购买超值包就可以省下2600日元（7600—5000）。

Q:PSP的屏幕视角真的很广吗?

A:液晶屏一般都会有视角问题，即使是PSP的屏幕。应该说PSP的屏幕在正面观看时效果才是最好的，偏离一定的角度之后，画面的亮度就会有一定损失，角度越偏，亮度越差。不过角度的偏离只会导致亮度的变化，而不会产生看不清画面的现象。

Q:据说PSP屏幕会有残像?

A:PSP的屏幕在表现一些高速画面时的确是有残像情况的存在，但并不是一直都有。一些画面亮丽的游戏残像很少，甚至没有，比如《PSP演示碟VOL.1》中的《剧场版 火影忍者》预告片，虽然也有高速运动画面，但一点残像都没有。但在表现一些暗色的画面时，残像问题就严重一些，例如PSP游戏《潜龙谍影ACID》。

Q:PSP的屏幕会有坏点的问题?

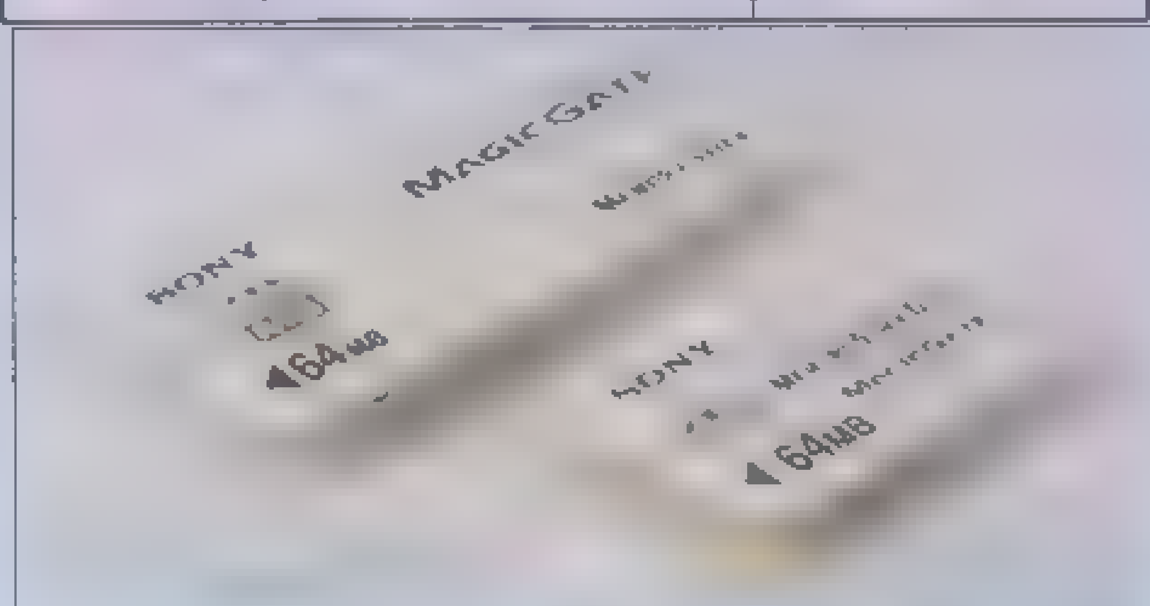
A:目前来看，首批PSP的确有部分主机屏幕出现了坏点的情况。关于坏点，一般在纯黑画面下可以直接用肉眼观察到。（当你把电源键往上拨让PSP待机时，就会出现约5秒钟的黑屏画面，这个时候就可以进行观察）所以大家在购机时，最好能够当场观察一下，避免拿到有坏点的机器。即使没有办法当场观察，也应该收好票据，以便有坏点时能够及时更换。

Q:PSP对应哪些记忆棒？多少钱?

A PSP对应的是短记忆棒，包括Memory Stick Duo（MS Duo）以及Memory Stick Pro Duo（MS Pro Duo）两种，记忆棒除了索尼自产以外，还授权给SANDISK生产，因此市面上会有Sony及Sandisk两种牌子的短记忆棒。一般情况下Sandisk的短记忆棒要更便宜一些。

目前我国市场上常见的短记忆棒型号包括64MB、128MB、256MB、512MB，1GB的短记忆棒国内还较少出售。此外部分短记忆棒还有高速版（High Speed），高速版价格要比普通版高出一些。以下报价单位为人民币。注意水货的价格与行货的价格会有很大的差异，但水货一般没有保修的服务。

Sony品牌（12月初广州价格，仅供参考）	
MS Duo 128M	350元
MS Pro Duo 256M	600元
MS Pro Duo 高速 256M	750元
MS Pro Duo 512M	1050元
MS Pro Duo 高速 512M	1250元



▲64M记忆棒在市场上其实已经很少见了。

Q:可不可以热拔插记忆棒?

A 只要PSP不是在对记忆棒进行读写操作（记忆棒指示灯不闪动时），就可以在任何时间取出或是插入记忆棒。

Q:昵称及系统时间等设定会一直保留在主机上吗?

A:如果主机断电（即电池没电或取出电池）时间过长，这些资料就可能会消失。

Q:PSP的电池有使用寿命问题吗?

A:PSP的电池属于锂离子（Li-ion）电池，一般也被俗称为锂电池，因此PSP的电池也和一般手机的锂电池一样存有使用寿命问题。而且锂离子电池也是有记忆效应的，只是记忆效应比较小，也就是说，如果经常没有把电量用完就又进行充电，就会让电池记忆住这个用电量，从而让电池的电量指标下降。而在寿命上，如果按每天充电1次计算，最好的锂电池也不过两年多就用尽寿命了。

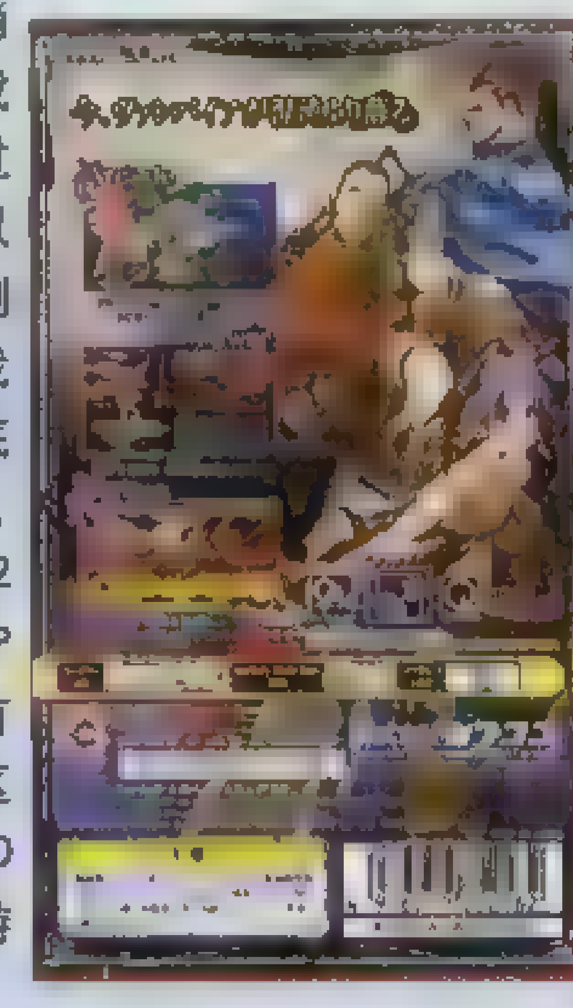
Q:PSP系统信息中的MAC Address是什么意思?

A:就是MAC地址，MAC地址一般是一个12位的十六进制地址，用于标识网卡，一般来说，每块网卡的MAC地址是惟一的。

Q:系统设置中的AVLS选项是什么?

A:这是许多便携音乐设备都有的功能，AVLS就是"Automatic Volume Limiter System"，即"自动音量控制系统"，开启这项功能后，声音的音量就会被控制在一个范围之内。这项功能主要是为了防止因为声音开得太大而让使用者听到不到周围的声音。

Q:PSP游戏确定没有区码的限制吗?



A:PSP发售之前就有消息说PSP游戏将和NDS游戏一样没有区码的限制，不过目前PSP只发售了日版，所以我们还无法做有关的实际测试。但是令人担忧的是，我们发现PSP游戏包装的封底上印有像DVD那样的区码，目前发售的日版游戏都有2区的标志，此外，在日版PSP说明书的第106页，上面有"本机只能够运行全区及2区的UMD"的字样，这里的UMD是不是已经包括了PSP游戏？目前不得而知。

Q:目前有哪些游戏对应PSP与PS2的联动?

A:索尼的确做到了让PSP与PS2的联动，现在发售的PSP游戏中《装甲核心 方程式前线》以及《潜龙谍影ACID》就对应PSP与PS2的联动，相信未来这样的联动会越来越多，刚公布的PS2新游戏《忍道 戒》就是如此。

Q:PSP需不需要贴屏幕保护膜?

A 贴不贴保护膜完全取决于你个人的偏好。如果你不希望PSP屏幕受到任何骚扰，想让PSP的屏幕永葆青春，而且愿意花额外的钱购买保护膜，也有方法贴好保护膜，那么答案当然是YES。但如果你不对一点小小的骚扰斤斤计较，也大可不必贴保护膜，因为PSP的屏幕外壳没有一般人想像的那么脆弱。注意保护膜一定要慎购过于便宜价档的，真正的屏幕保护并不是粘在屏幕上的，要解除保护膜也应该非常简单，轻轻一揭就搞定。

Q:PSP有哪些单卖的周边?

A:以下就是PSP的单卖周边列表，相信经常要外出的玩家会比较需要第二块电池吧。另外这还只是目前PSP的周边，相信未来还会有更多的周边。

MEMORY STICK DUO	建议零售价2800日元
PSP专用AC电源	建议零售价3500日元
PSP专用电池（1800mAh）	建议零售价[illegible]900日元
PSP专用线控耳机	建议零售价2800日元
PSP专用保护套及挂机带	建议零售价2000日元

www.pumbook.cn

前线狙击

みんな大好き 塊魂

为了让破碎的星空再度恢复昔日的美丽，前作中拯救了银河的王子再度滚动着手中拥有超强吸力的“块”，在其他星球中收集材料重建家园！



人见人爱！块魂 Namco ACT
PS2 预定2005年春 日版
推荐玩家年龄 全年龄

动作游戏的新体验——滚动手上的块

滚呀滚！爽快感和恶搞度满分的作品《块魂》终于公布了新作的消息！使用手柄上的左右摇杆，滚动着手上呈圆球状的“块”，然后把各个星球上的小物体吸在“块”上，让其体积越来越大。随着体积的增加，可以吸引的物体的种类也越来越多，到最后甚至可以把整个大陆、天空中飞行的超人、甚至是天空的云都乖乖地“粘”在手边，让玩家忍不住发出笑声。不过由于星球上充满障碍物和陷阱，因此玩家在推动的同时也要灵活控制王子的行走。是一款轻松与刺激并重的作品。



追加大量新要素！通关也有条件？

在前作中，每关的人物几乎都是在限定的时间内，粘够指定体积的物品便可以完成。但在新作中，每个关卡都拥有各种各样的条件，只要达成了这些条件便可以完成本关。这样的改动不但增加了游戏玩法的丰富度，而且也增添了不少趣味性，打破了一进入关卡就紧张地找物品粘的硬性规律。比如有些关卡会指定玩家把块粘到规定的体积，又或者规定玩家要粘够一定数量的物品，更加考验了玩家对操作的熟练度。当然，很多关卡中要求的条件并不止1个，甚至是复数的条件。推动你的摇杆，去挑战星球的考验吧！

▶究竟还有什么变态的条件等待着玩家呢？看来只能等待官方公布的新消息了。



界面依然简单易懂！

大量隐藏要素！王子大变身！

在关卡中只要达成了一定条件后，我们的王子就可以得到隐藏的服装道具，这也是本作的其中一个新要素。这些服装道具分成了“头部”、“脸部”和“身体”这3个部分，每个关卡都有不同部位的隐藏道具，玩家可以用这些服装把我们简朴的王子打扮起来，增加在游戏中的观赏性。



©2004 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ※以上为开发中画面。
转载自WEEKLY FAMITSU №837 ■文字：猪太

发挥龙卷风精神 把全宇宙粘住吧！

本作的故事会从国王接到FANS的任务开始，当然，国王答应了重任立刻就落到了可怜的王子头上。就这样，王子的新冒险便展开了。只要达成了这些FANS的要求，在广场中就会增加更多的FANS。究竟在本作的冒险旅程中，王子要在什么样的星球中进行冒险呢？下面就为大家介绍几个十分有特色的星球吧！

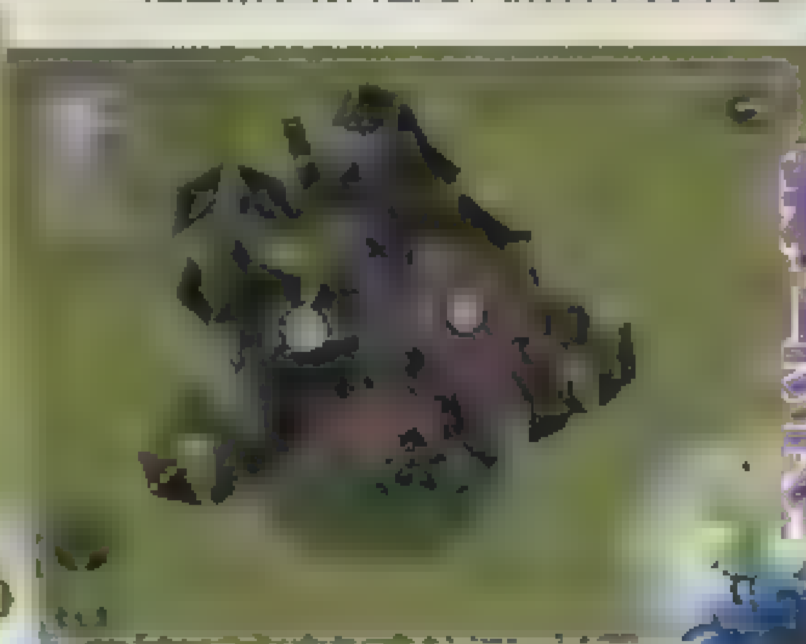
糖果粘呀粘！

在这个世界中，所有的建筑物都是由糖果类食品建造的，因此玩家来到这里回有一种仿佛进入了童话王国的感觉。曲奇和巧克力建造的房屋、水果雕塑的花朵，如果把这些东西都卷在一起的话，肯定会引起玩家的食欲！



▲这里似乎有人住吧，拆掉真的没问题吗？





糖果花？

◀▲粘上了一堆美食！可以的话真想尝一尝啊！





▶▲越滚越大的块，糖果星球就这样灭亡了。

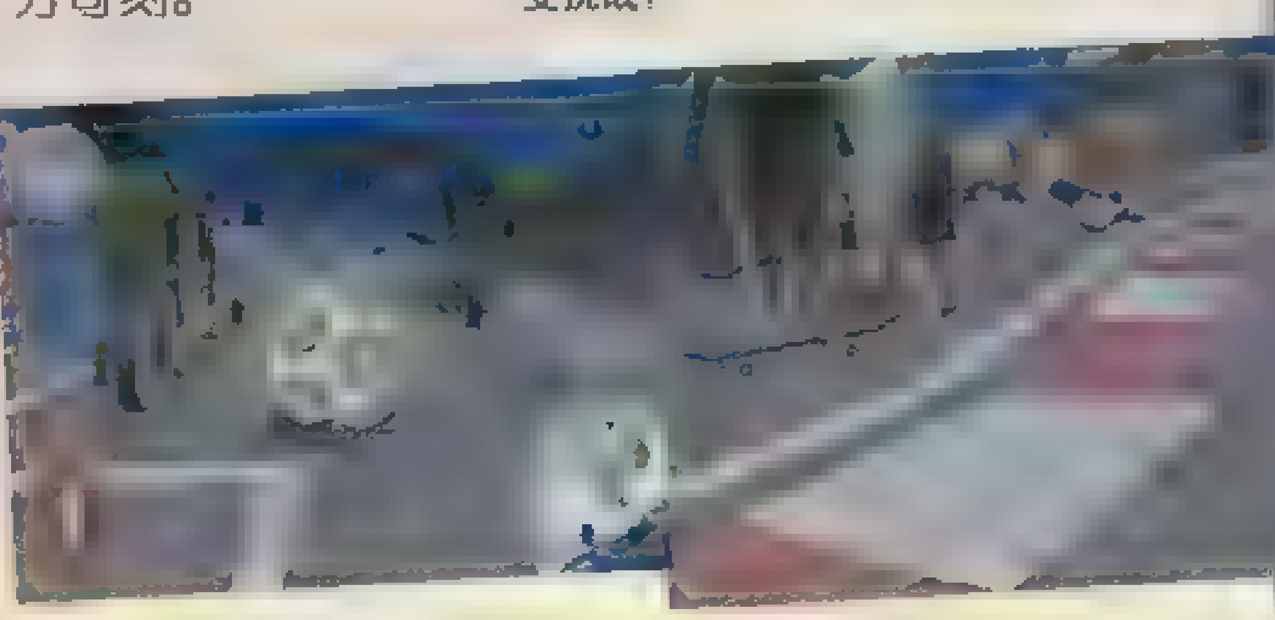
赛车场上跑呀跑！

右图中王子所站的地方，怎么看都是赛道的起跑处，看来这也游戏中的其中一个场景。不过其他对手可是大型的货车啊……在速度相差那么大的情况下，王子真的没问题吗？看来本关的任务条件一定十分苛刻。



▲在起跑地点中等待的王子难道要接受挑战？

开始了！冲啊！



▶当块的体积足够大后，便可以粘住摩托车和其他车辆。



王子用手上的块挑战赛车场！

◀突然急煞的摩托车撞向王子，看来要顺利对付它们实在不容易啊！

学校滚呀滚！

这次王子终于闯进了学校的舞台，但他的目的并非上课，而且搞破坏！先把桌面上体积比较小的圆规和三角尺粘起，然后再进攻花坛上的花盆，最后把学校的桌子、上课的学生和老师都卷起，爽快感满分！

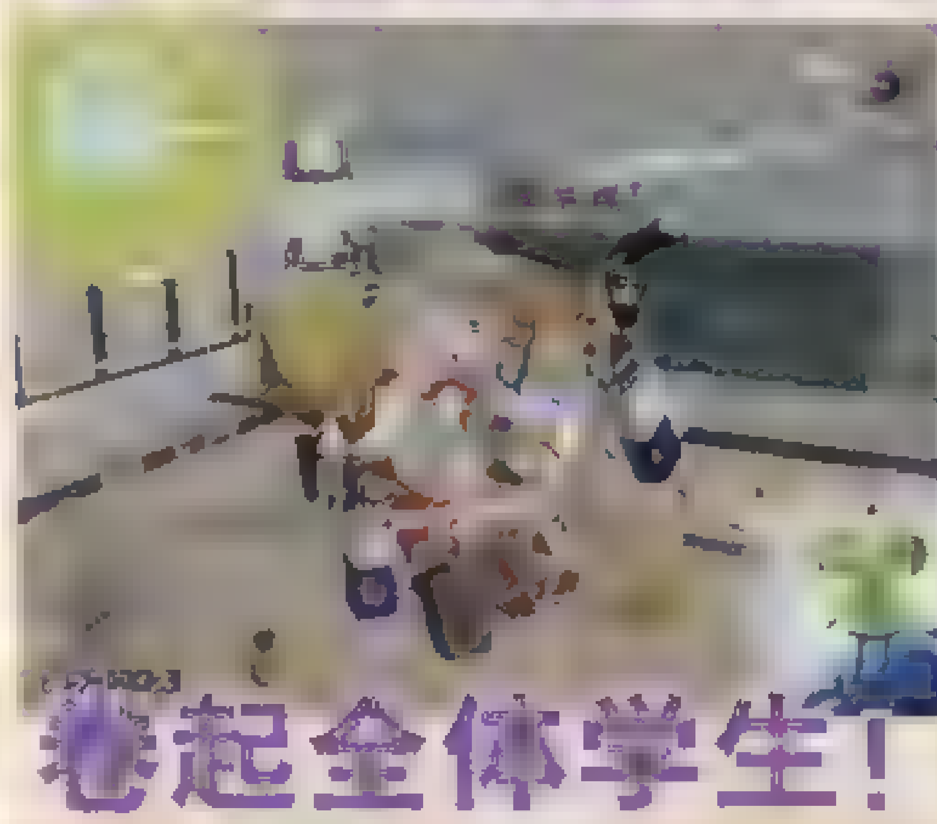






◀▲在专心地听课的学生根本发现不了小王子的出现，但当块的体积变大后……

潜伏在教室中的危机即将爆发！



卷起全体学生！

▼从圆规到学生，学生们似乎开始骚动而逃跑了。



动物园中溜呀溜！

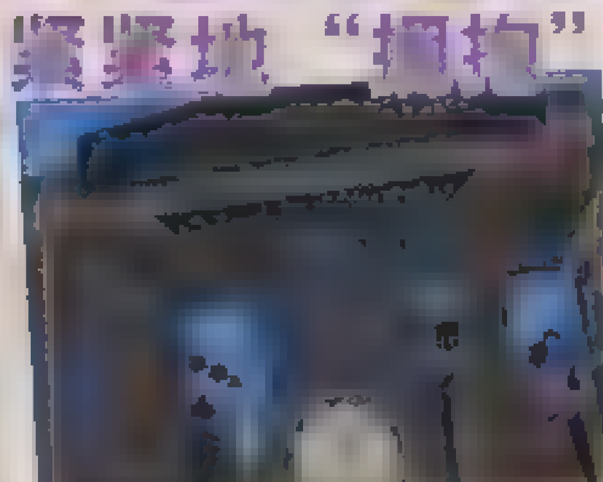
除了教室外还有动物园！要知道在动物园中除了各种可爱的动物外，还有大量家庭在这里游览，因此他们也是王子的“中级粮食”之一。当然，选择现阶段合适粘住的物品也是玩家在游戏中的难题呀！





◀王子的突然出现让企鹅们震惊，看来它们难逃一劫。

可爱和企鹅和长颈鹿们紧紧地“拥抱”在一起！







ワンダと巨像

©Sony computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。

转载自 WEEKLY FAMITSU № 837 ■文字：猫太

旺达与巨像	SCE	ACT
PS2 ワンダと巨像	预定2005年	日版
对应周边未定		推荐玩家年龄 全年龄

续我刊在114·115期的首次报道后，相信有不少读者依然对游戏存在众多不解之处。这次将为大家介绍主人公的好搭档——爱马"亚古罗"，不要错过哦！

中国期待游戏榜TOP20		
本期排名 第 6 名	初次登场 2004年12月	13名
	最高排名 2005年2月A	6名

在首次的报道中，我们已经为大家透露了主人公与巨像们战斗的目的和一些基本的动作。为了让长眠中的少女再次醒来，主人公必须迎战身躯比自己大数十倍的巨像。而在这个严峻的冒险旅途中，能陪伴他的就只有爱马"亚古罗"。这次将会为大家介绍亚古罗的6种动作，还会公布大量珍贵的图片的设定画，读者们可不要离开你的视线哦！









骑着爱马亚古罗

爱马 亚古罗

这次介绍的其中一个焦点就是这匹称为亚古罗的马，从过去的影像和介绍中，读者们应该已经对此马在游戏中的表现产生猜疑。主人公在这片荒芜的大地上移动，惟一的依靠和伙伴就是这匹爱马，看着他们的影子，仿佛看到了一对至死不渝的伙伴。那么究竟玩家能否骑着它与巨像战斗呢？如果远离了爱马后如何再次找回呢？骑着马还有什么其他的优点呢？以下都会用图片和文字为大家一一介绍。

ACTION1 战斗



▲在骑着马匹的状态下，视角依然能够自由移动，并可以拿出弓箭在马上对巨像射击。

ACTION2 下马



▲只要按下相应的按键便可以随意下马。骑马也是按同样的按键。

ACTION3 休息



▲在没有战斗时，玩家可以让亚古罗休息。下马后，亚古罗会吃地上的草。

ACTION4 移动



◀在辽阔且充满了神圣色彩的大地上奔跑，玩家还可以随意调整奔跑速度。

ACTION5 呼叫



◀在战斗中，如果与亚古罗距离太远的话可以按下按键呼叫其回到自己的身边。

ACTION6 紧急落下



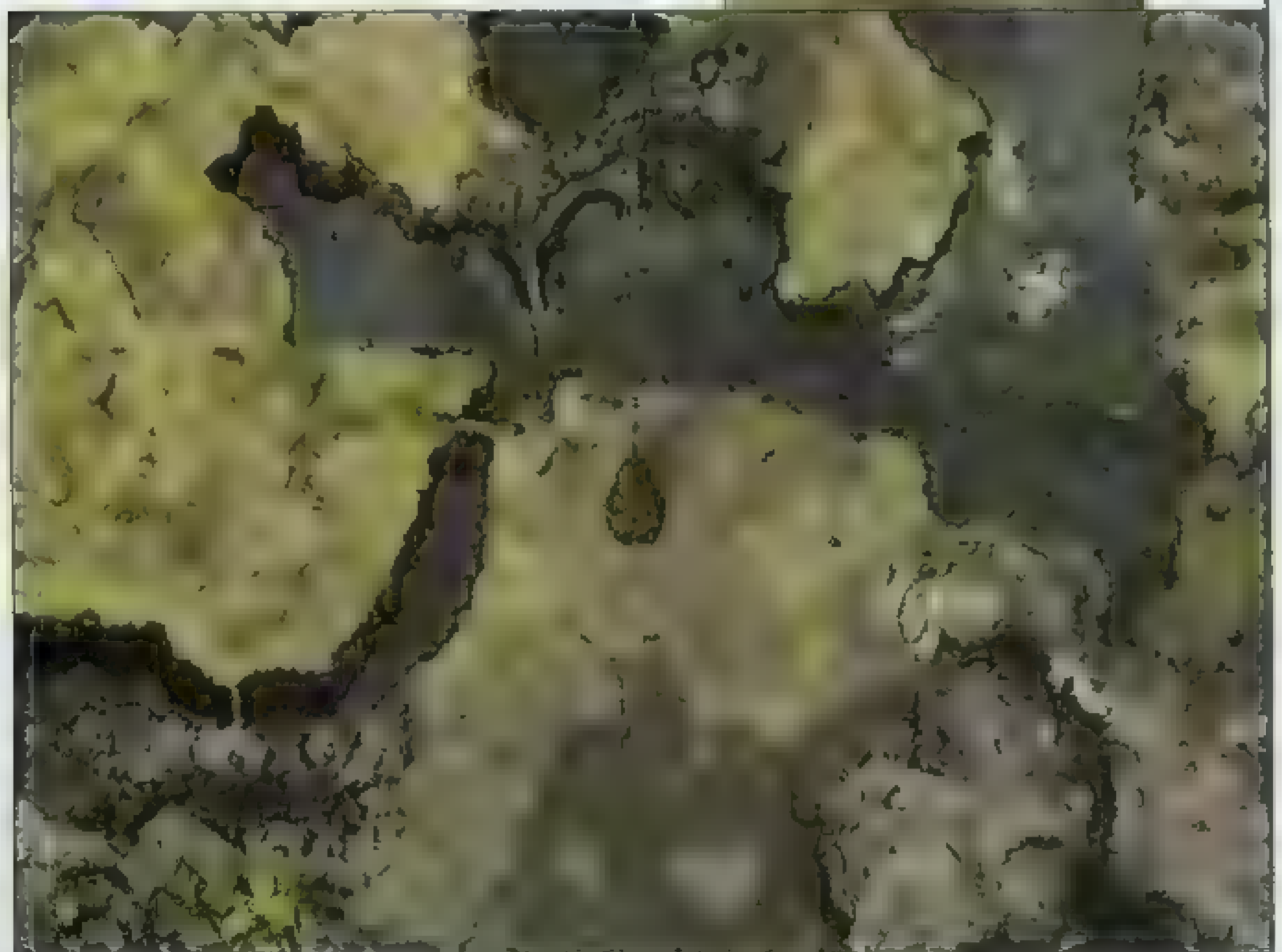
◀在奔跑中，可以按下按键让主人公飞跃下马，然后立刻选择下一步的行动。

古老之地

游戏的舞台就是一块被称为“古老之地”的神圣区域。这块辽阔的土地由几个大区域组成，玩家在游戏中可以随意移动，让自由度大大增加，体验前所未有的探索感。下面将会为大家介绍古老之地的其中一部分版图，相信读者们在看过后定能感觉到本作庞大的空间感。另外还会针对不同部分的景色为大家献上最通俗易懂的当地写照。

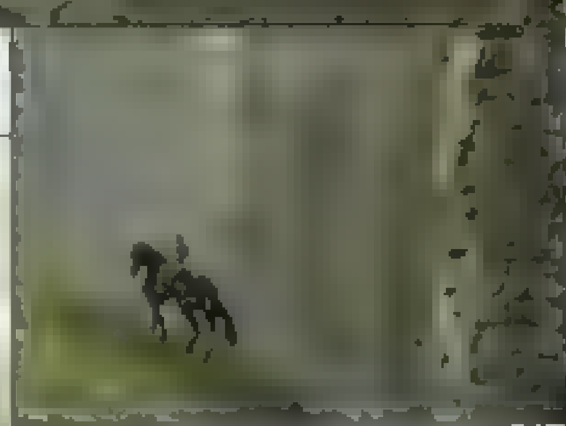


西部的景色





中心带的景色



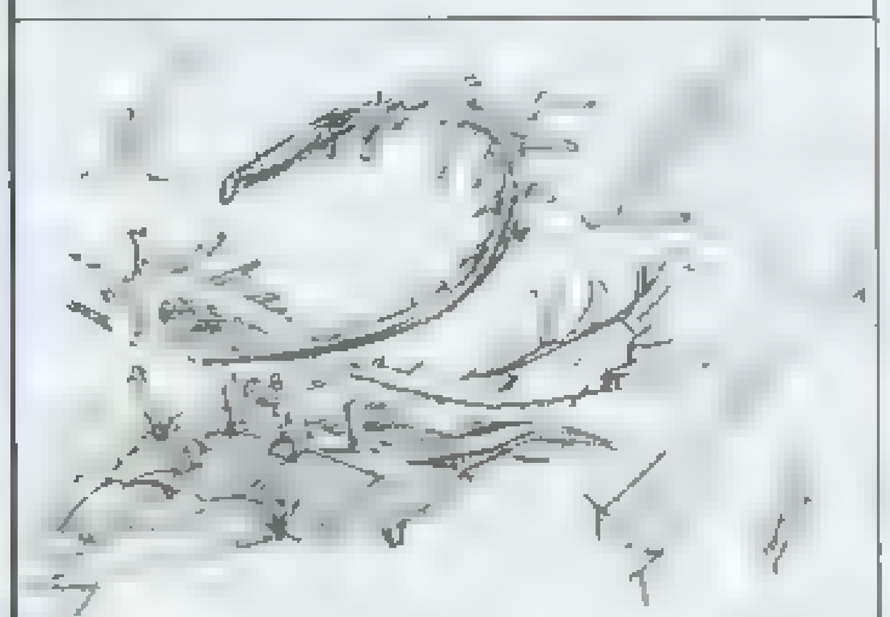
西南方的景色

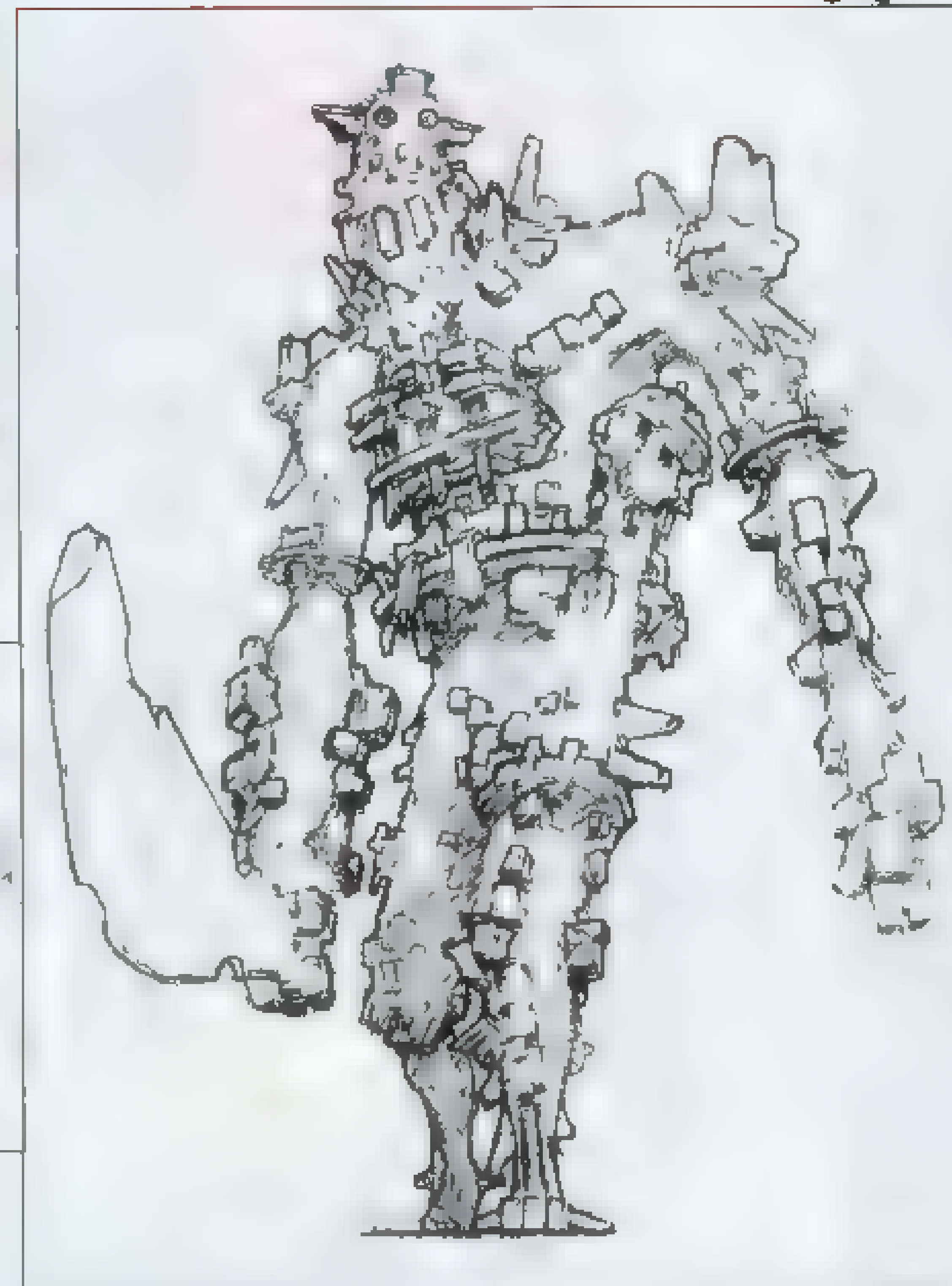


更西南方的景色

巨像的素描

看起来像野兽的巨像们其实具备了神一般的能力，加上游戏世界观的景色和那浓厚的中欧气氛，无疑能让玩家们深深感受到这些巨像的魅力所在。当然，要制作这些精细的巨像必须要有一份细致的草稿，这里将会为大家公开两张巨像的素描图，让读者们参考一个巨像的构成。





在设计巨像时所产生的联想

这次为游戏设计巨像的是SCE的上田文人先生，在设计的过程中，上田先生尽量避开了“普通怪物”的想法去构思。换而言之，上田先生完全采用一种崭新的概念和细致的方针去设计这种神圣的生物。每次当他一想到新的构思，便会立刻用笔把它记下来，最后得到大家所看到的精细草稿。

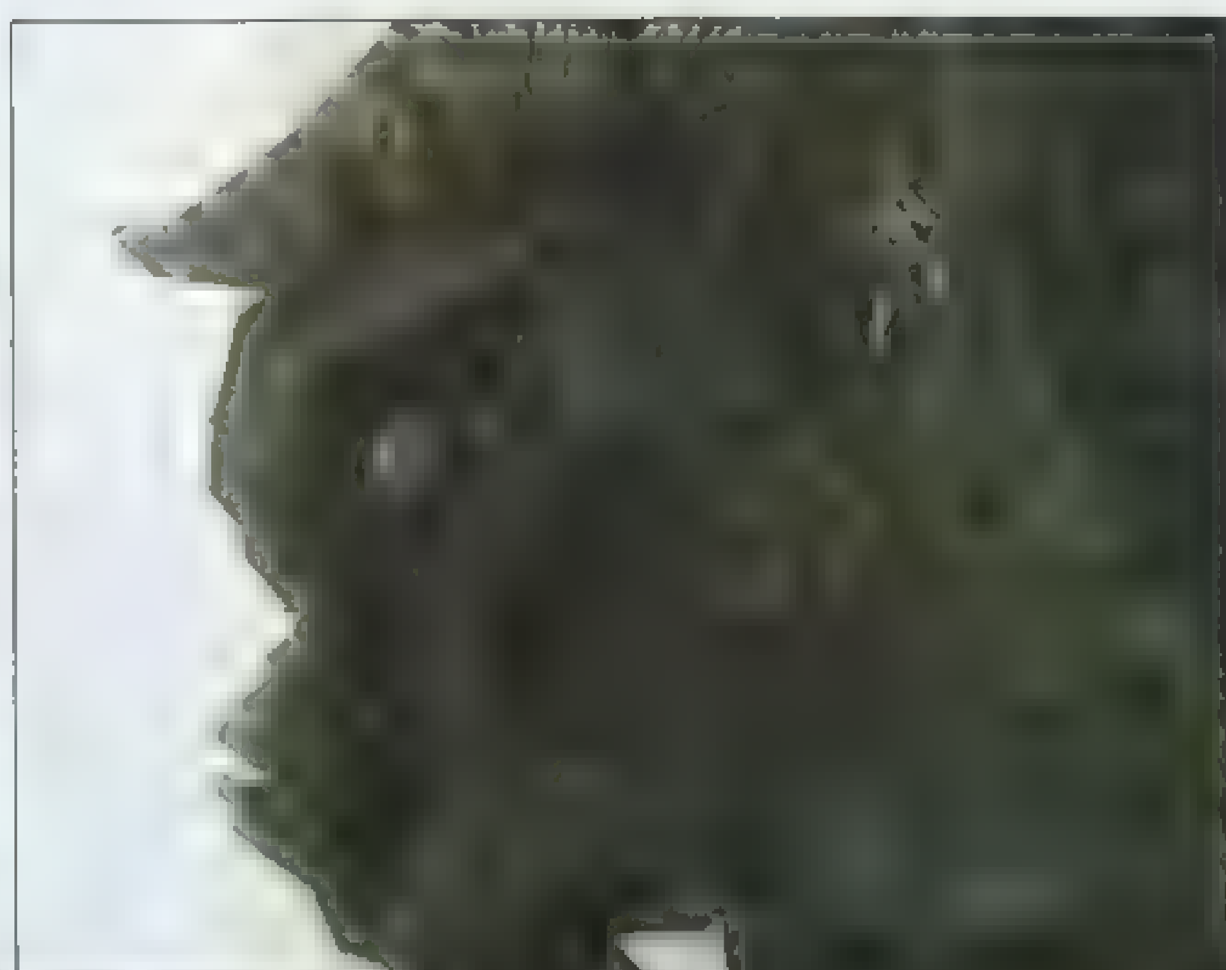


少年毅然向圣地那无止境的尽头奔去

新巨像

这次为大家公开3只过去从未露面的巨像。请玩家留意上方两张素描图和下方的图片，可以看出这3只巨像都有各自的特色——像机械般的巨像、犹如鸟类的巨像和看起来像麒麟般的四足移动型巨像。麒麟般的巨像拥有一个牛一样的角，给人十分凶猛的感觉。而那双犹如琥珀的眼睛容易让人产生恐惧。看来要对付这个巨像将会十分困难。而且玩家要骑到巨像的头上攻击也不容易啊……









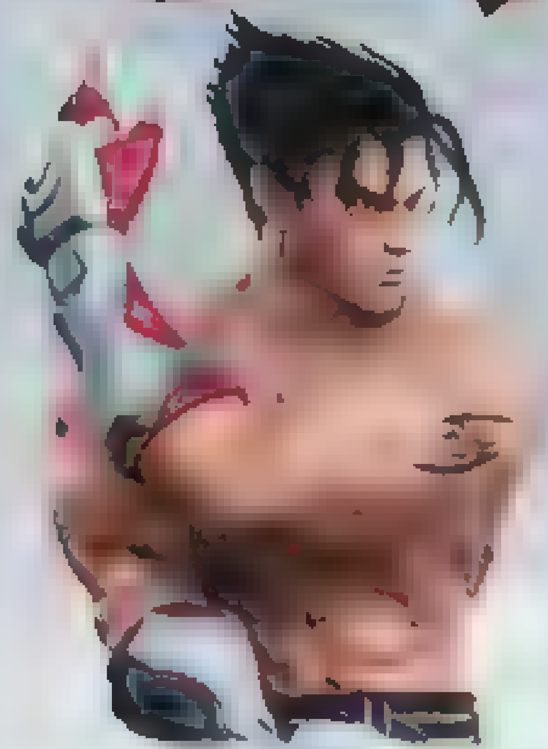
铁拳 TEKKEN 5

在前几期的新作短波中，我们已经公布了包括最终BOSS在内的很多街机版情报，这一次家用机版的原创要素也会大量公开。

中国期待游戏榜TOP20

本期排名	初次登场 2005年2月A	最高排名 2005年2月A
第17名	17名	17名

铁拳5	Namco	FTG
PS2 TEKKEN 5	预定2005年春	日版



PlayStation2版原创要素公开 "TEKKEN ADV"（暂名）

Namco的3D对战格斗名作"《铁拳》系列"每一次从街机向家用机移植都会追加大量的原创要素，120%的移植态度为玩家所称道，此次的PS2版《铁拳5》也不例外，可谓全新要素满载！其中最受注目的应该还是"TEKKEN ADV"（暂名）模式的收录。我们下面看到的演示者使用的是主人公风间仁，在广阔的场景中与多个敌人进行乱斗。这个模式的故事背景像仁的秘密一样还不明朗。





▲关卡的最后应该会遇到BOSS级的角色吧？

"TEKKEN ADV"独有的动作！

《铁拳》独一无二的爽快感



▲在这个模式中所有的基本技都可以使用，连续技方面和本编可能会有些不同。



清扫杂鱼后继续前进！

每个关卡都会分为多个场景，将每个场景中的杂兵全灭之后就能进入下一个场景，传统的清版过关形式带来最原始的爽快感。另外，合理利用地形在这个模式中会显得比较重要。

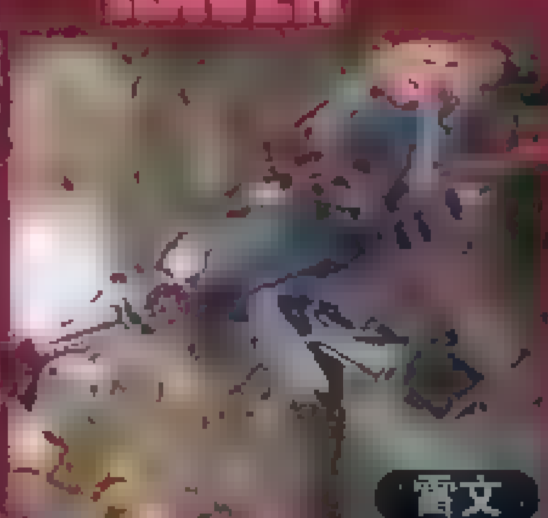


◀在满足一定的条件之后，原先紧闭的大门就会打开，下一个场景中会遇到BOSS吗？

初期20名角色的2P服装一举公开

通过之前的报道，大家一定了解到了游戏初期可选择的角色有20人，这里我们将公开这些角色的2P服装造型，与他们的1P造型相比，2P服装更能突显角色的个性。当然，因为有道具换装系统，玩家也可以把自己的个性从角色身上表现出来。

RAVEN



雷文

FENG WEI



冯威

ASUKA KAZAMA



风间飞鸟

JACK-5



杰克5

JULIA CHANG



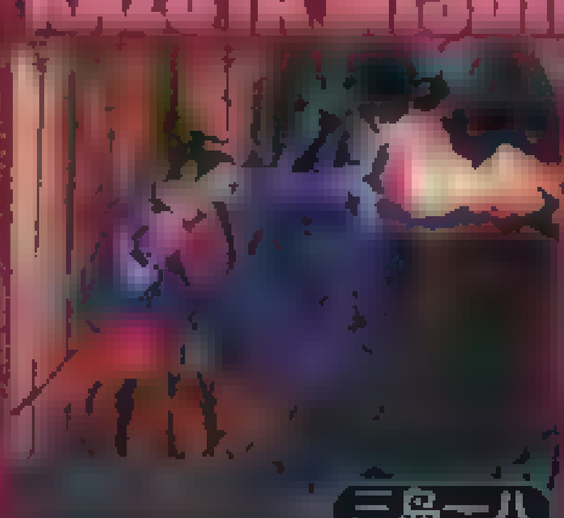
朱莉娅·陈

CRAIG MARDUK



克雷格·马杜克

KAZUYA MISHIMA



三岛一八

KING



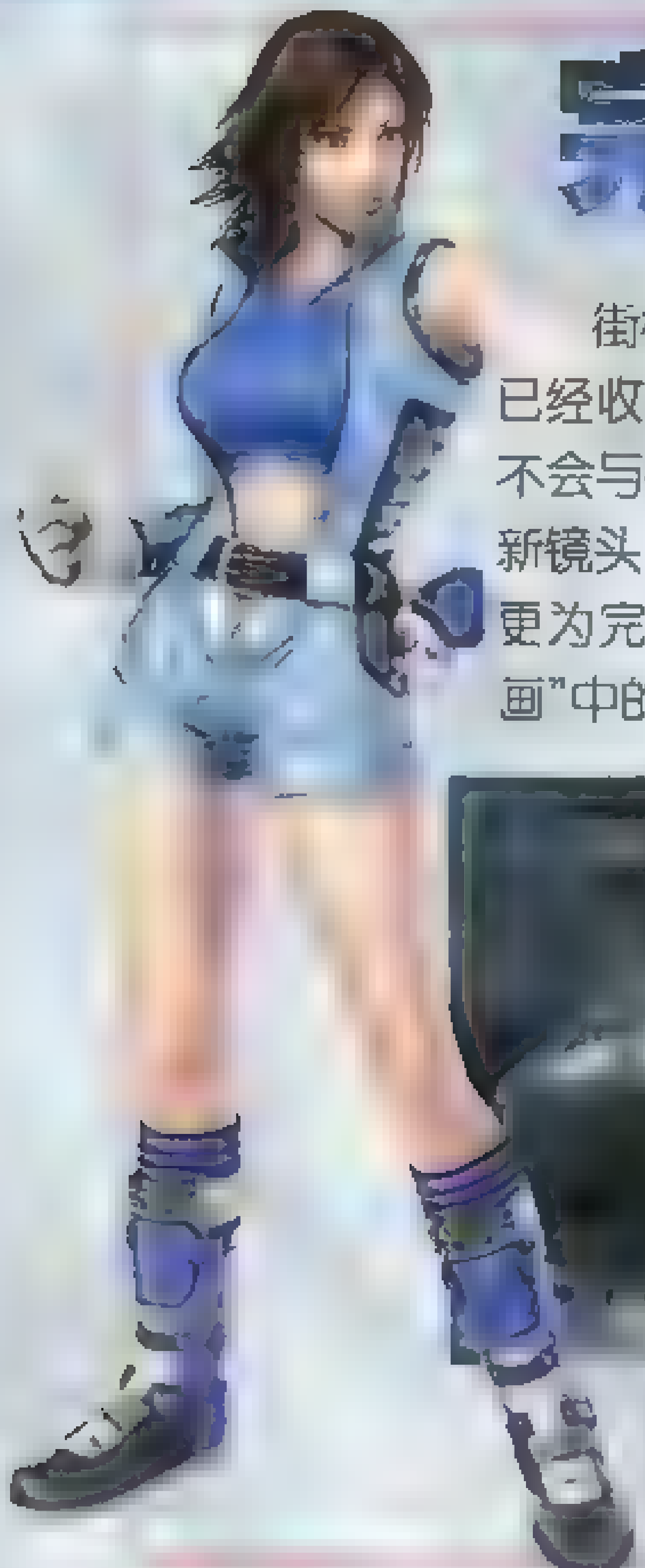
BRYAN FURY



YOSHIMITSU



3DM-SMV
www.plumbook.cn



完整版的OPENING MOIVE完全收录!!

街机版《铁拳5》的开场动画在游戏光环中已经收录过了，而此次的PS2版中的开场并不会与街机版的完全相同，其中增加了不少新镜头，故事会在超一流的CG动画中表现得更为完整！以下是家用机版的“真·开场动画”中的几个新增画面，让我们先睹为快。

街机版中也有的画面





▲在与仁的决斗中失利的三岛平八疲惫地倒在了地上，此时大量的杰克从天而降……

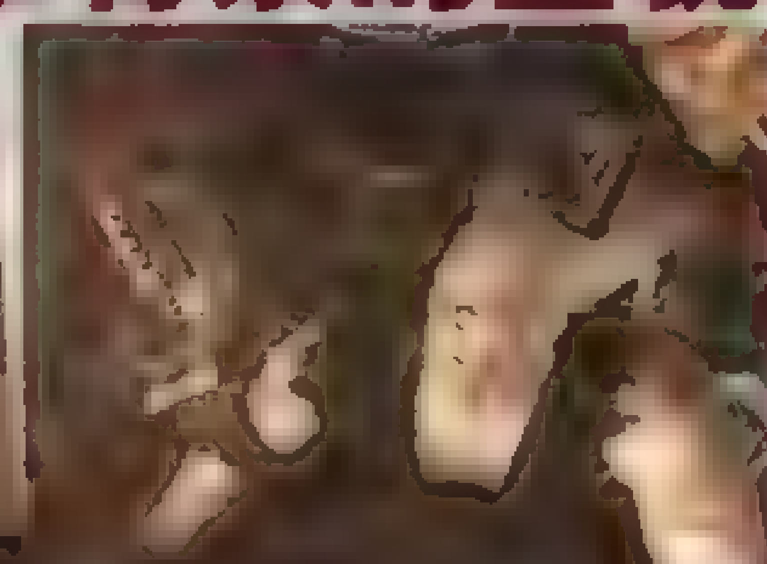






《铁拳5》故事背景的全貌将在这里展现！！







▶原本的对手平八和一八联手对抗突然袭来的杰克部队，一八全身而退后，本丸被杰克们引爆了…… 远处表情冷酷的黑衣男子默默地看着发生的一切。

恶魔仁变身!?

恶魔仁，被恶魔之血所支配的风间仁的另一种姿态。在本编中以中BOSS身分登场的恶魔仁，在“TEKKEN ADV”模式中尚未确认能否使用，毕竟一些强力技可能会破坏游戏平衡性。难道是满足什么条件或是取得特殊道具之后可以变身吗?



◀之前曾介绍过的恶魔仁，展动双翼可在空中飞行，眼中还会喷射激光，[illegible]此强力的角色也[illegible]在此[illegible]式中使用，[illegible]太让人[illegible]待了。

JIN KAZAMA



风间仁

LING XIAOYU



凌晓雨

CHRISTIE MONTEIRO



克里斯蒂·蒙特罗

HWOARANG



花郎

MARSHALL LAW



马歇尔·洛

PAUL PHOENIX



保罗·菲尼克斯

LEE CHAOLAN



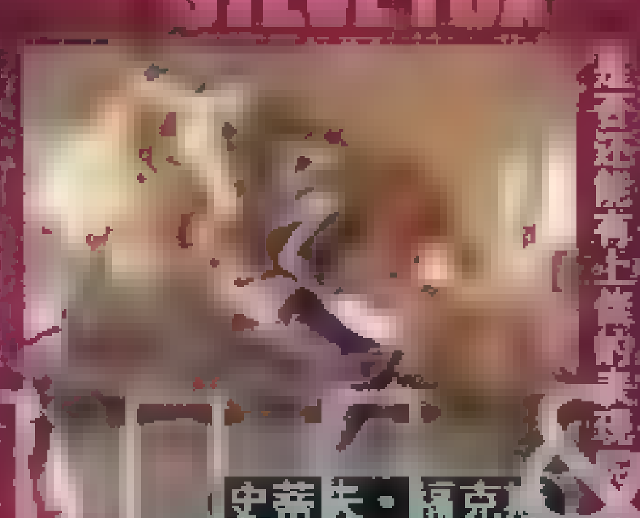
李超狼

LEI WULONG



雷武龙

STEVE FOX



史蒂夫·福克斯

NINA WILLIAMS



尼娜·威廉姆斯

www.plumbook.cn

光明力量 NEO　SEGA　A・RPG
PS2　シャイニング・フォース ネオ　预定 2005 年 3 月 24 日　日常
对应周边未定



多个精彩的系统相结合 一个冒险的世界在我们面前展开！

虽然这次的《光明力量NEO》从系列一贯的S・RPG转变成了A・RPG，但世界观等精髓之处还是没有变的。但即便如此，很多人还是对变化如此之大的《光明力量》抱有一丝疑问。本作中到底会有什么变化一直是玩家们关心的话题，而这次我们会就育成系统以及OP、ED曲目的情况向大家介绍一下，让各位玩家对这款游戏有更多的了解。

破坏一切的强力一击！



◀双手剑是战士型角色常用的武器 只要挥舞一下就能扫倒一大片敌人，是一件具有巨大攻击力的强力武器。当然，这样的武器往往会有攻击速度慢的弱点，要时刻注意敌人的行动。

熟练掌握4种武器！

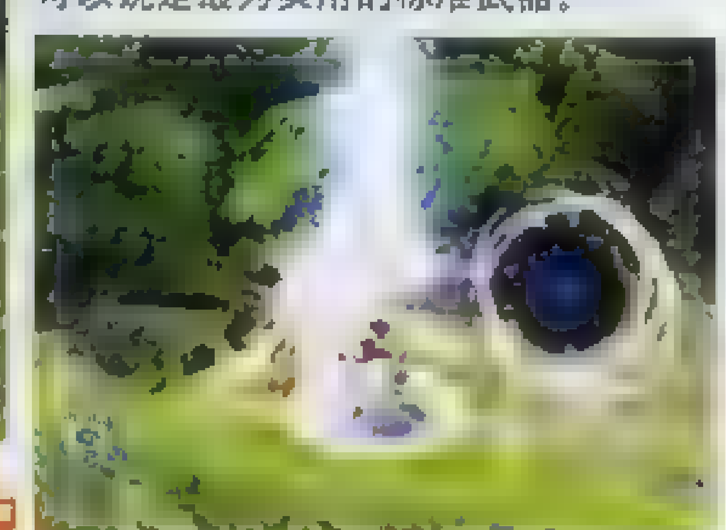
主人公麦克斯有4种武器可供选择，并且能够在战斗中随时切换，每一种武器都有自己的性能，在面对不同的情况时会发挥不同的作用，所以玩家们要根据所处的情况来充分发挥武器的效果。



▲用盾防御 用剑攻击 单手武器可以说是万能型武器，不管面对什么情况能都稳定地发挥效果可以说是最为实用的标准武器。

▶弓箭可以给远距离的敌人很好的打击 遇到该情况，可以将近战的任务交给同伴 自己则站在远处放冷箭。

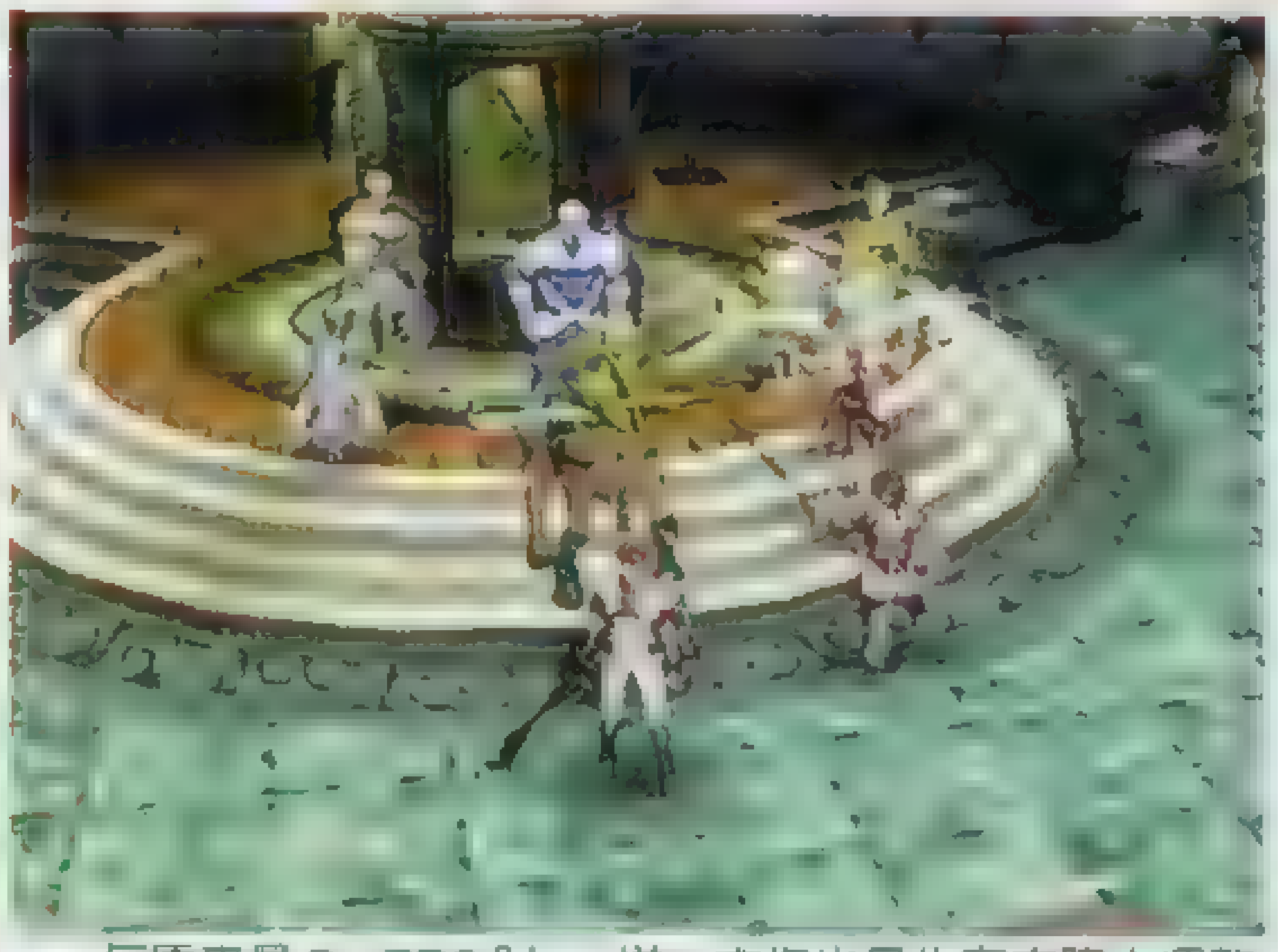




▲装备上杖就能使用魔法 当面对多个敌人或距离比较远的敌人时就能发挥杖的效果了。

活用各个武器各自的特性 击倒阻碍玩家前进的怪兽

从本阵迈向战争的舞台！



与原来是S・RPG时一样，本作也是先在本阵中调整好队伍之后再向战场出击，而系列惯有的"回城"魔法依然保留，也就是说可以随时从战场上返回本阵。所以玩家们不用担心游戏类型的改变会带来其他变化的东西，很多系列的特色该作都很好地保留下来了。

开场动画终露出冰山一角！

由于主机性能的加强，加入开场动画自然是理所当然的事。担任本次动画和事件场景制作的是曾担任2003年发售的DVD《アニマックス》的制作而广为人知的"STUDIO4℃"，由实力派的制作人制作出来的动画，一定会将本作的世界观完美地表现出来。



▲翱翔在天空的巨大飞空艇，难道它会成为主人公所乘坐的交通工具？还是因为其他目的而登场的东西呢？



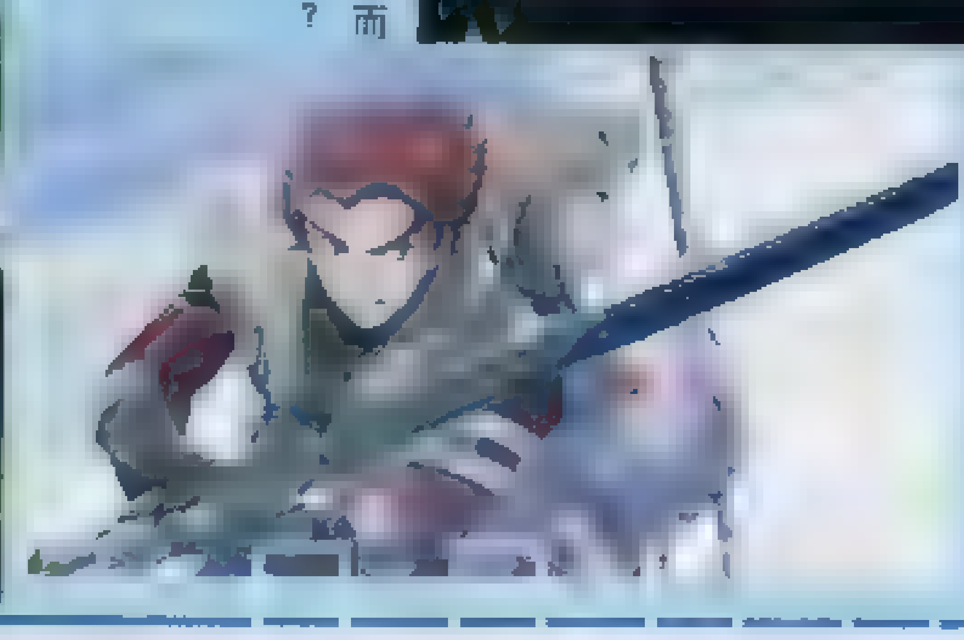


▶两个黑影在激烈地对决着 而进行殊死搏斗的人又会是谁呢？



与同伴一起 展开冒险的旅程





◀麦克斯举起了武器 脸上的表情很严肃 他的面前到底出现了怎样的敌人呢？



©2005.SEGA ※以上为开发中画面。

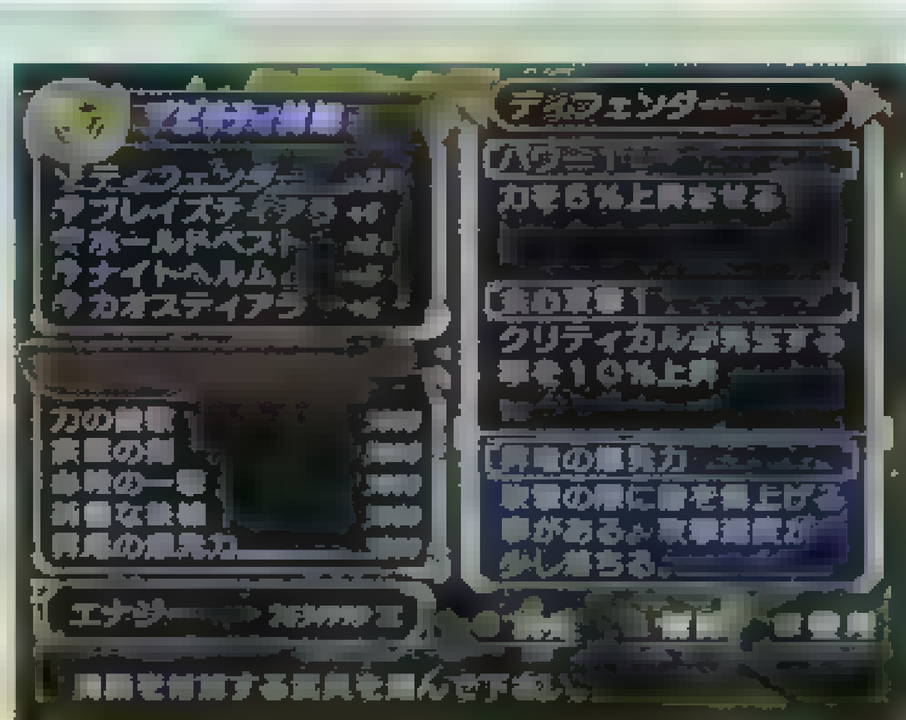
www.plumbook.cn

让武器变得更加强大！可变式武器系统登场！

在本作中，角色的育成包括了自身级别的提升以及武具的强化，武具的强化是本作中加入的新系统，在此要向大家介绍其中的“可变式武器系统”，这是给武器附加特殊力量以及奥义的系统，是打造出强力武具的重要手段。

特殊力量

在游戏中一共有200多种特殊力量，这些力量是可以附加到武具上的，但一次最多只能附加2个。附加什么样的特殊力量是随机的，根据特殊力量的不同，武器的强大程度也不同。



奥义

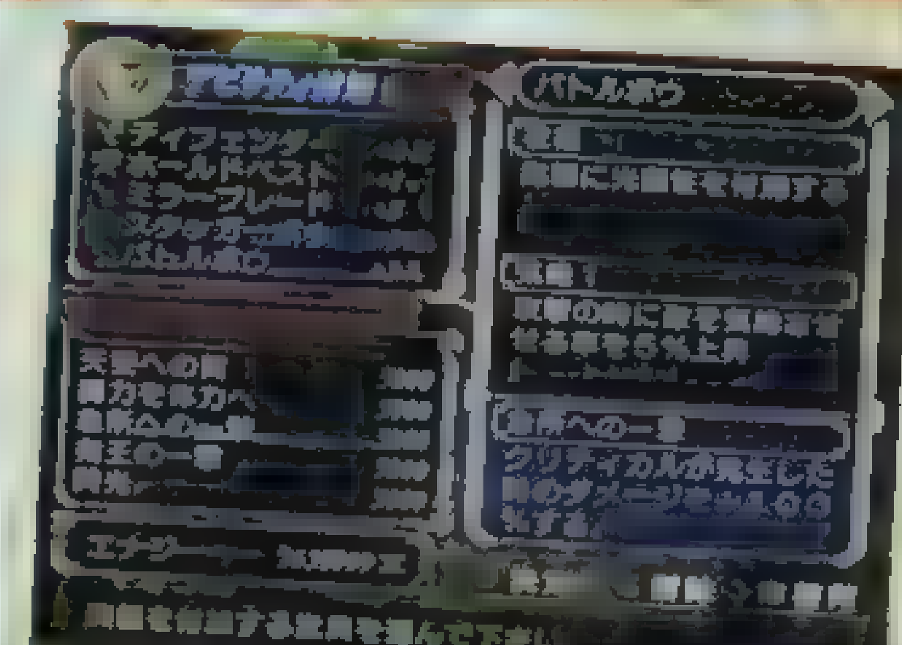
这是不同于特殊力量的“力”，与特殊力量不同，奥义是可以随时更换的，因此玩家可以自由地强化自己的武具，而在能力上两者也有很大的不同。

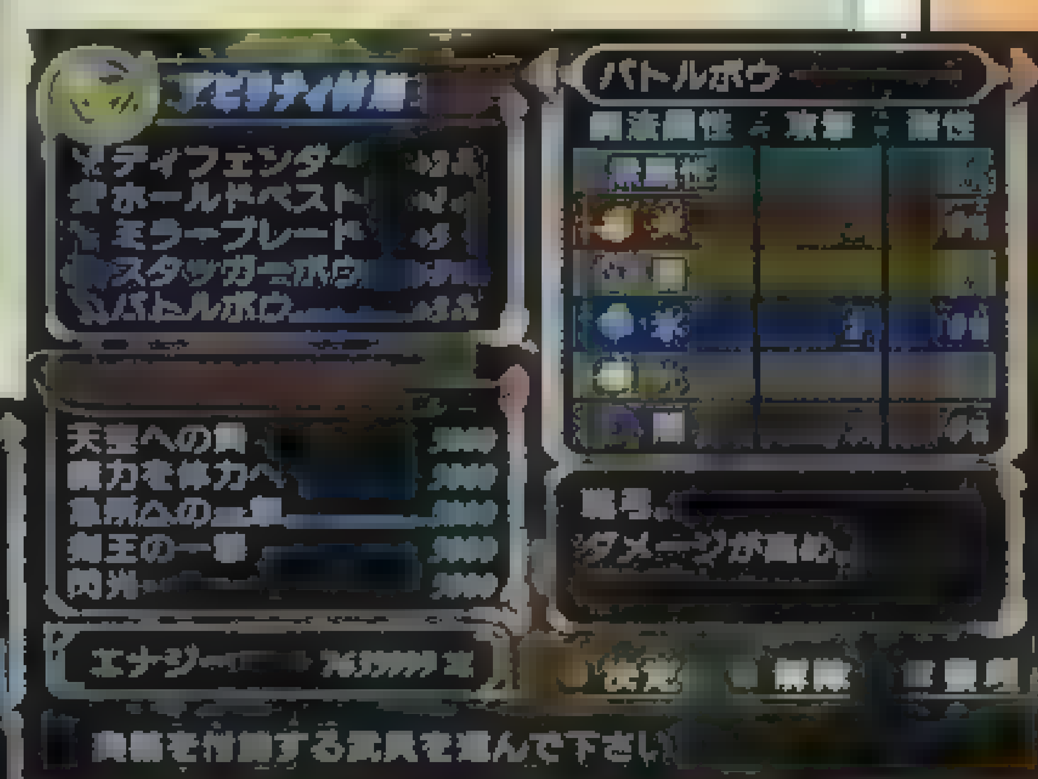


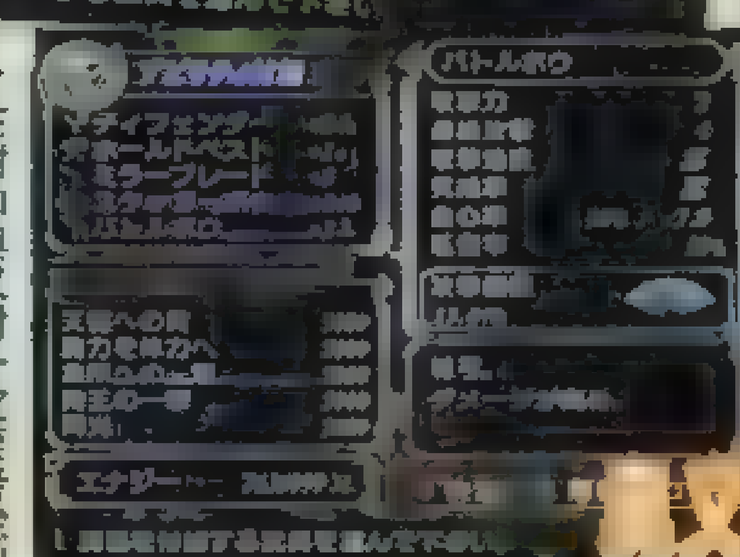
▲打倒敌人之后可以得到奥义之书，得到奥义之书后就可以给武具追加新的奥义。



▲去城镇中的“力量研究所”就可以通过消费打倒敌人后所得的能量给武具附加上奥义。







▶在附加奥义时一定要考虑到武具的能力以及奥义的效果，避免浪费的情况发生。

进行道具鉴定 强化所得道具

在本作中得到不明的武具是要经过鉴定的，同时也可以将其强化锻冶。锻冶与特殊力量、奥义不同，是另一种强化武具的方法，通过这一系统，道具的强化和育成就更为深奥了。

武具的鉴定

打倒敌人之后所得到的道具以及在宝箱中得到的道具中有很多不知道它到底有什么样的特殊力量，这时就要通过武具鉴定来识别出到底是哪种特殊力量。



▲很多强力的武具在没有经过鉴定前是无法装备，这一点大家要注意。

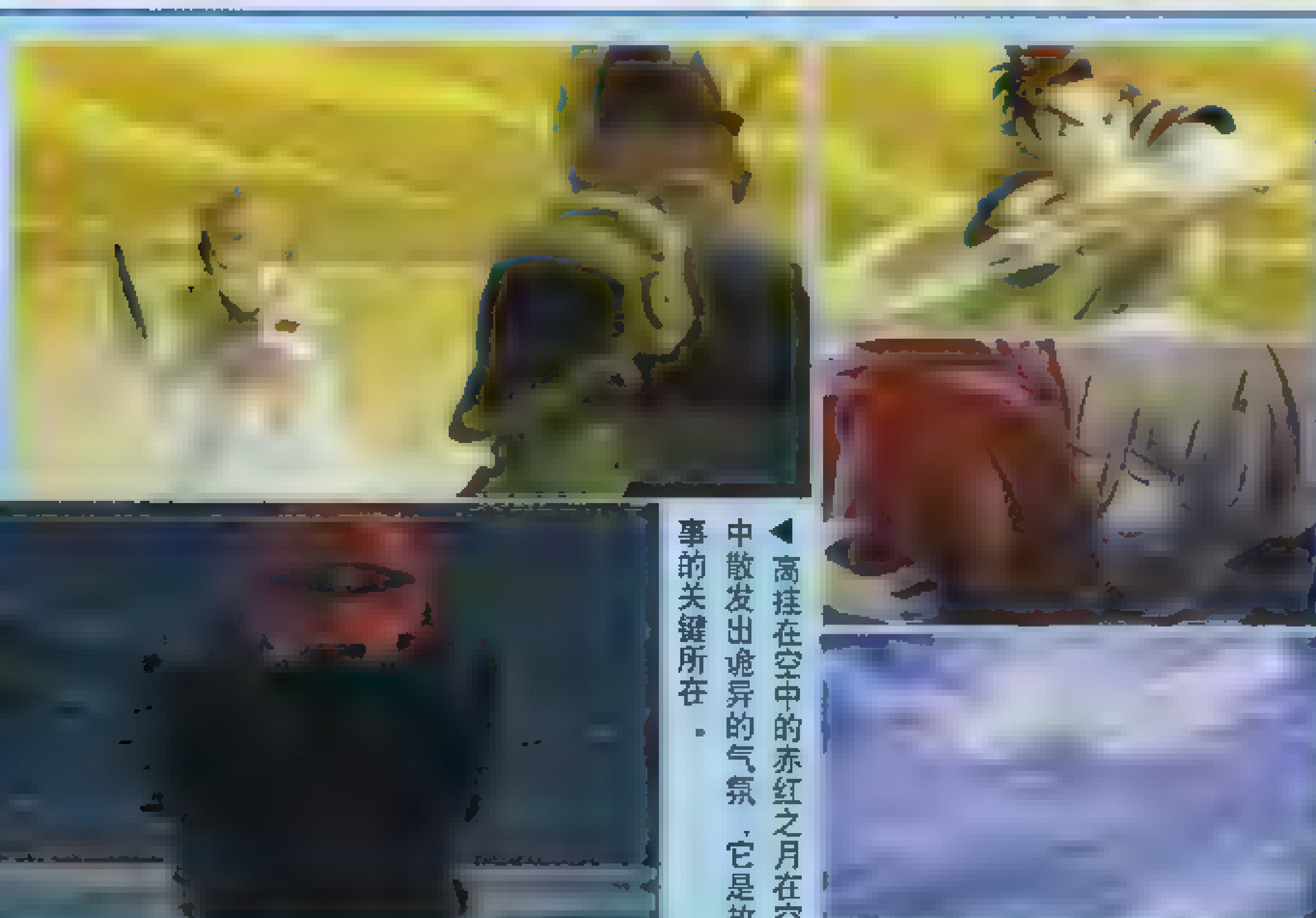
武具的锻冶

玩家可以将所持的武器拿到锻冶屋花上一定量的金钱将其强化，这就是游戏中的“锻炼”系统。另外，武具的强化并不是只有一次，而是可以进行多段强化。



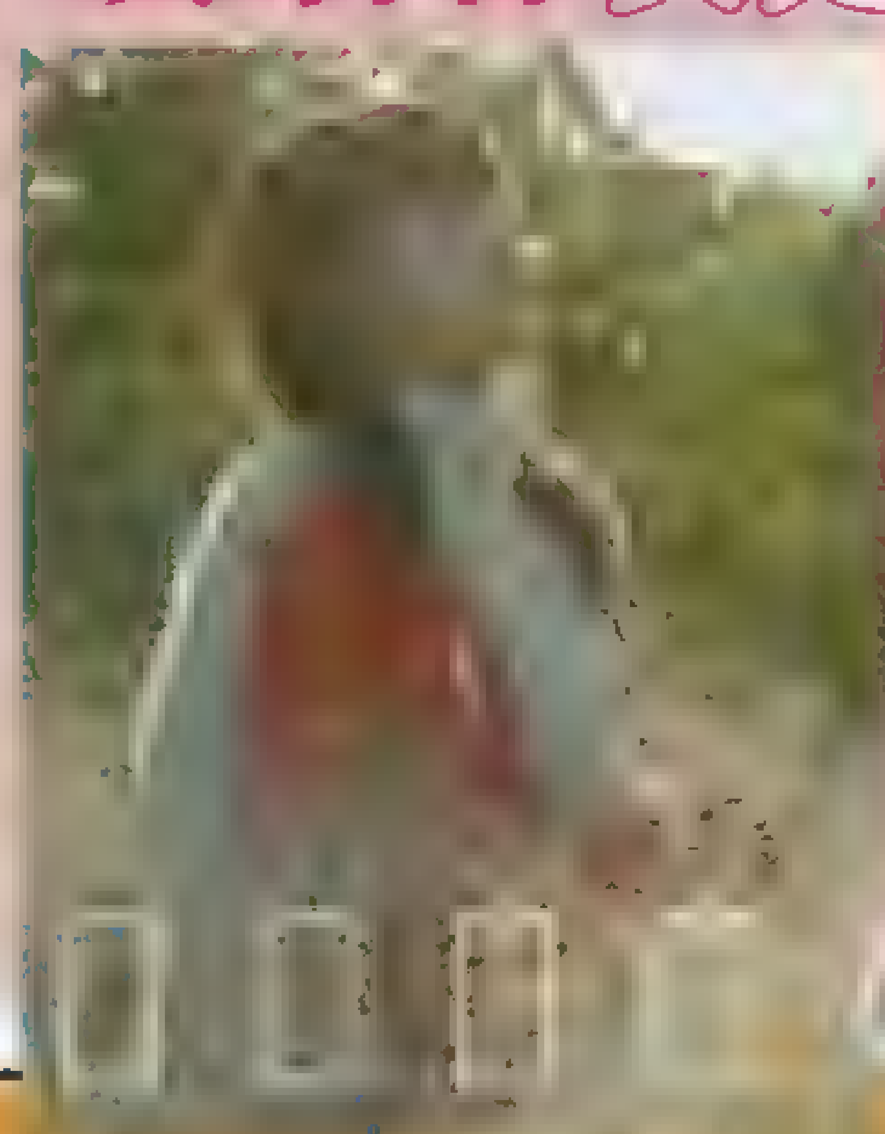
▲锻冶可以将武器进行多段强化，这样就能引发出武具的全部能力。

这次描写的将是怎样一个故事呢？



◀高挂在空中的赤红之月在空中散发出诡异的气氛，它是故事的关键所在。

OPENING&ENDING曲 演唱者决定为川岛爱！



本作的OPENING和ENDING曲的演唱者已经决定了，那就是人气歌手川岛爱2002年组成了乐队组合“I Wish”，在演唱了富士电视台电视剧《あいのり》的主题歌《明日之扉》后成为了知名偶像。现在已经单飞的她在出版、电影音乐导演方面继续着自己所热爱的音乐事业，而她的最新曲目就是这次《光明力量NEO》的OPENING和ENDING曲，届时我们就可以在游戏中听到她那如天籁般的歌声了。

www.plumbook.cn



[illegible]	PS	日版 1996 年 12 月 20 日	美版 1997 年 4 月 30 日
荒野兵器 2	PS	日版 1999 年 9 月 2 日	美版 2000 年 4 月 30 日
荒野兵器进化版 3	PS2	日版 2002 年 3 月 14 日	美版 2002 年 10 月 15 日
荒野兵器 Alter Code:F	PS2	日版 2003 年 11 月 27 日	美版预定 2005 年 2 月 19 日

然后，就是——

WILD ARMS® the 4th Detonator 荒野兵器4

《游戏机实用技术》的《荒野兵器4》相关报道索引	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	前线狙击

荒野兵器 4	SCEJ	RPG
PS2 WILD ARMS the 4th Detonator	预定 2005 年 3 月 24 日	日版

在上期的“前线狙击”栏目里已经为大家介绍了《荒野兵器4》的基本情况，15 天过去之后，我们又迎来了新的资料。上次已经说过，《荒野兵器4》的谜题对动作的要求远高于一般的RPG，因此主人公也拥有极为矫健的身手。这次的报道就以解谜为主，相信大家看过之后一定会惊讶得不得了。然后呢？当然是跟我一起期待它的发售啦！

新要素络绎不绝、呕心沥血大公开！

多姿多彩的动作

加入大量动作要素之后，《荒野兵器4》便具有了与其他传统RPG所完全不一样的感觉！当然，RPG和ACT所面向的玩家层是不同的，所以本作中绝对不会出现太复杂的操作技巧，主要还是考察玩家的思考力和观察力，就算是不擅长动作游戏的玩家也能够轻松应对。



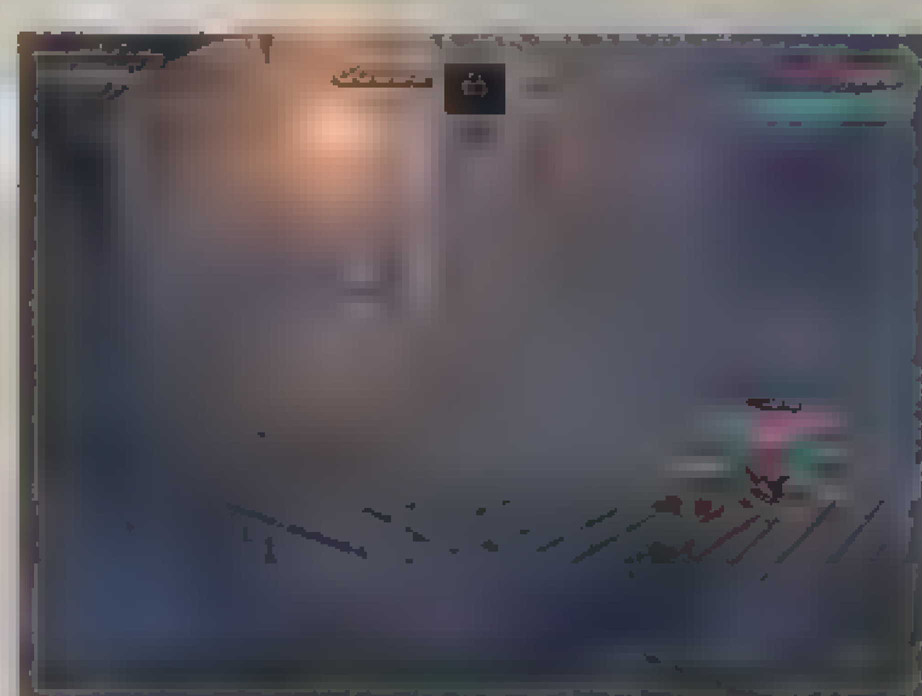
通常移动的速度可以令人放心！



▶推箱子是系列的经典设定，不知道这次的30个PUZZLE迷宫会是什么样子呢？

阀门

▼对于这种阀门，只要按住○键然后按方向键就可以轻松转开了，算是最基本的机关吧。



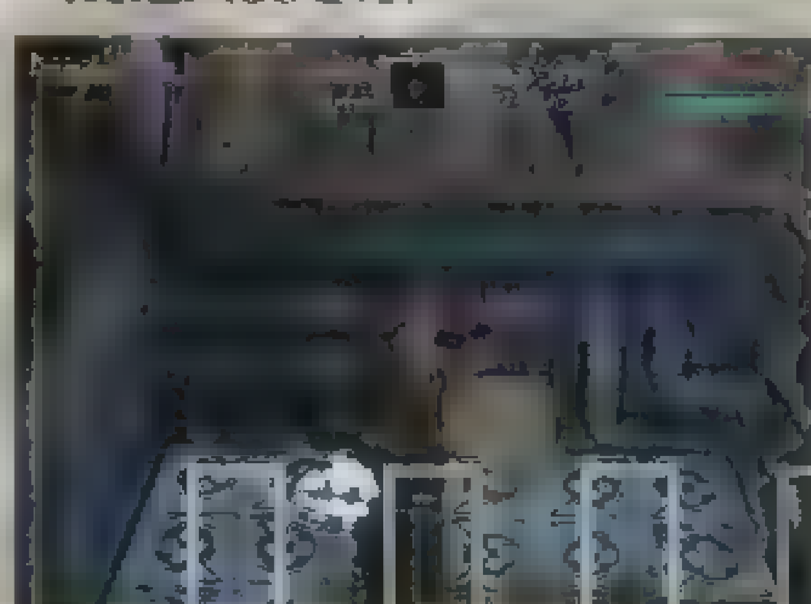


▲迷宫中会出现横七竖八的管道，这些管子都可以自由攀爬的。无路可走的时候多留意一下吧！

管道

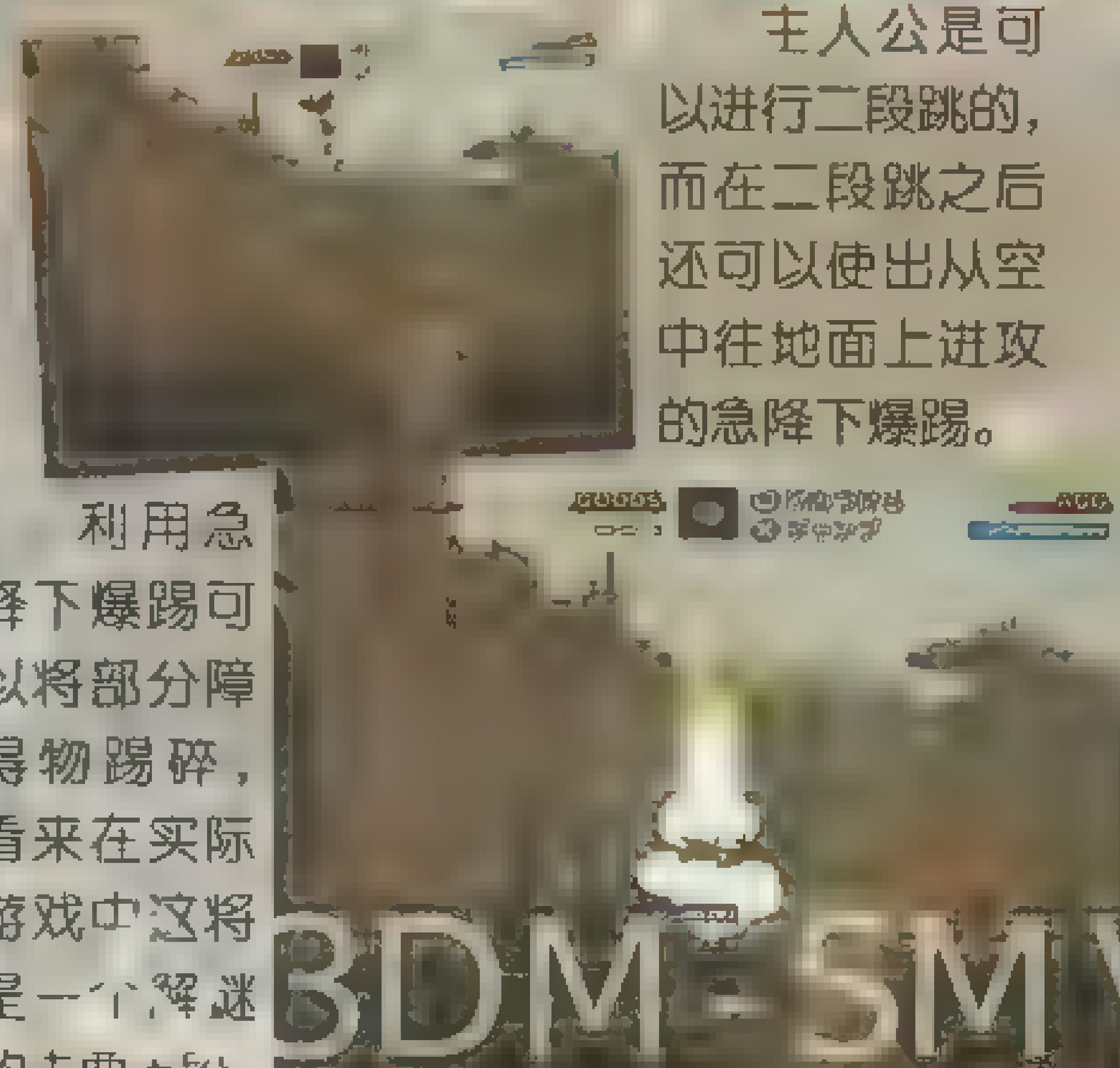
跳跃

×键就是跳跃。根据玩家按键的时间长短，主人公可以做出不同力度的跳跃动作来，这可是动作游戏的经典设定啊！



利用急降下爆踢可以将部分障碍物踢碎，看来在实际游戏中这将是一个解谜的主要手段。

主人公是可以进行二段跳的，而在二段跳之后还可以使出从空中往地面上进攻的急降下爆踢。



3DM-SMV

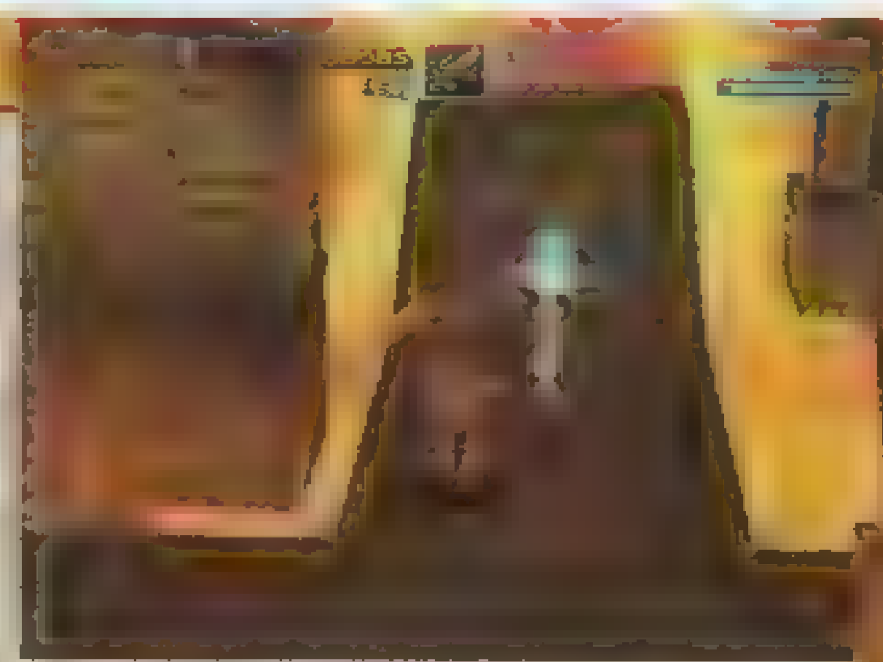
©Sony Computer Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。
转载自WEEKLY FAMITSU No.837 ■文字 纱如

GOODS系统面目一新！

过去的“《荒野兵器》系列”主要依赖于被称为“GOODS”的道具。本作依然保留了GOODS系统。以往作品中的GOODS都是在剧情中才能得到的重要道具，而在本作的迷宫中任何一个看似毫不起眼的摆设都有可能起到GOODS的作用。

剑

剑的作用就是破坏障碍物和击打开关。手中持剑的状态下，最多可以使出三连斩。部分机关是需要连续击打才能将其解开的，此时就需要使用三连斩了。





▲▶连续击打开关之后，在火海中出现了新的道路！

杖



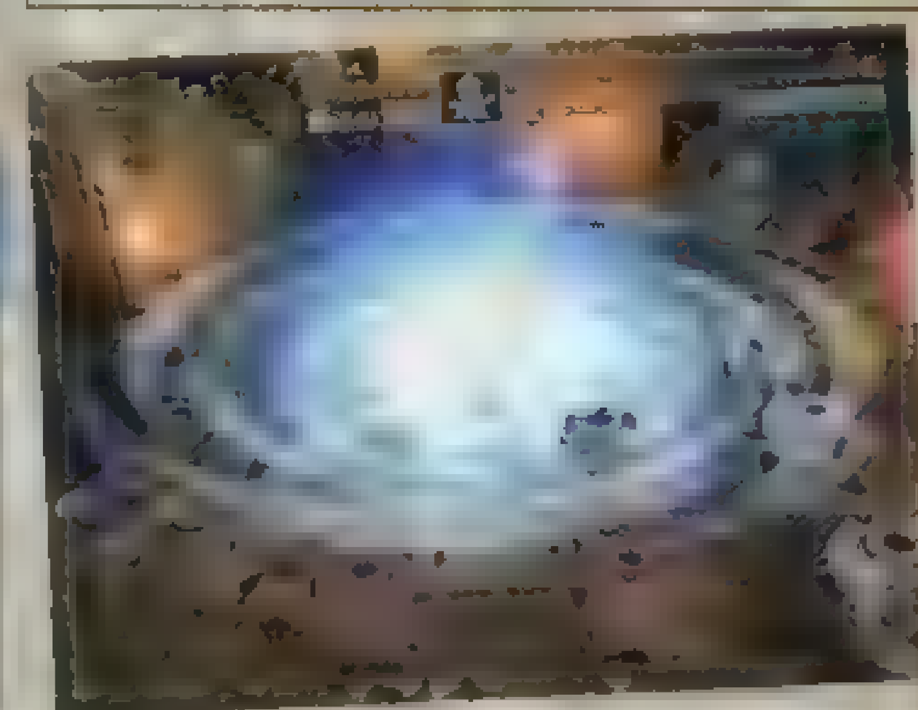
▶和剑一样是拿来挥的，但杖上可以附上火或冰的效果，这样就可以解开一些特殊机关了。

水晶

水晶主要也是用来解开属性之类的谜题，但和杖不同的是不能挥动。另外水晶附带的属性非常强烈，其范围之广足以影响到整个画面中的东西。

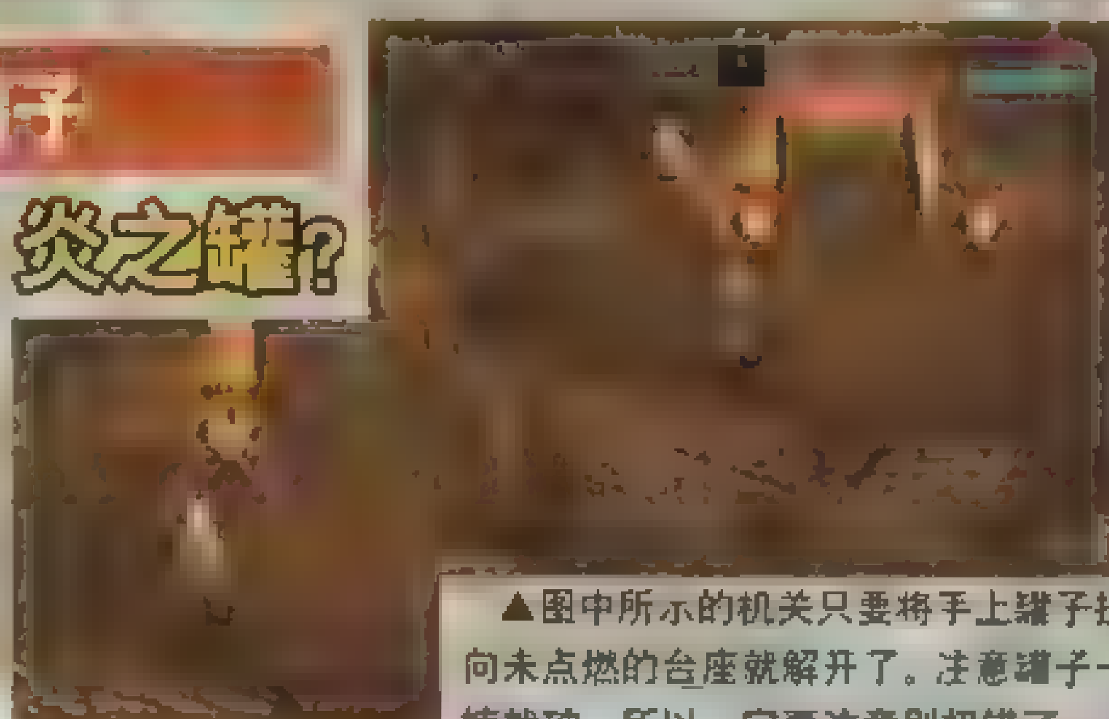


▶此处需要同时点燃9个烛台，只要使用一次水晶就搞定收工了。



罐子

罐子里有时候会放着一些道具，不过更多的时候都是用来扔向特定目标从而解开机关。



▲图中所示的机关只要将手上罐子投向未点燃的台座就解开了。注意罐子一摔就破，所以一定要注意别扔错了。

[illegible]

爆弹在历代都有登场。本作的爆弹需要手动点燃，这样就更实用了。





弹跳装置

利用弹跳装置可以跳到更高更远的地方，这也是前几代就有的设定了。不过以前的作品还需要弹跳鞋之类的GOODS，现在直接就可以起跳了。



[illegible]

按□键就可以令主人公蹲下，之后配合方向键就可以向各个方向滑行。



▲滑行同样是有攻击判定的，用此技也可以破坏一些特定的障碍物。

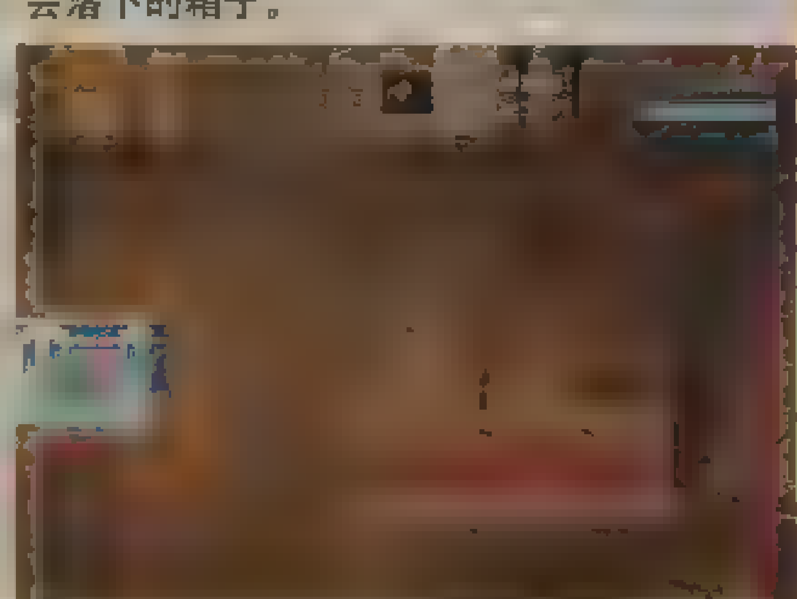


▲这次在迷宫中会出现很多陷阱，如果不小心踩上去的话就会损失HP。有些陷阱还会令主人公的ACG槽清空，十分讨厌。

陷阱

ACG槽

▼画面右上方的ACG槽对应着主人公的特殊能力。目前已知捷多的特殊能力是加速，这样就可以通过一些机关，比如图中这些一踩就会落下的箱子。

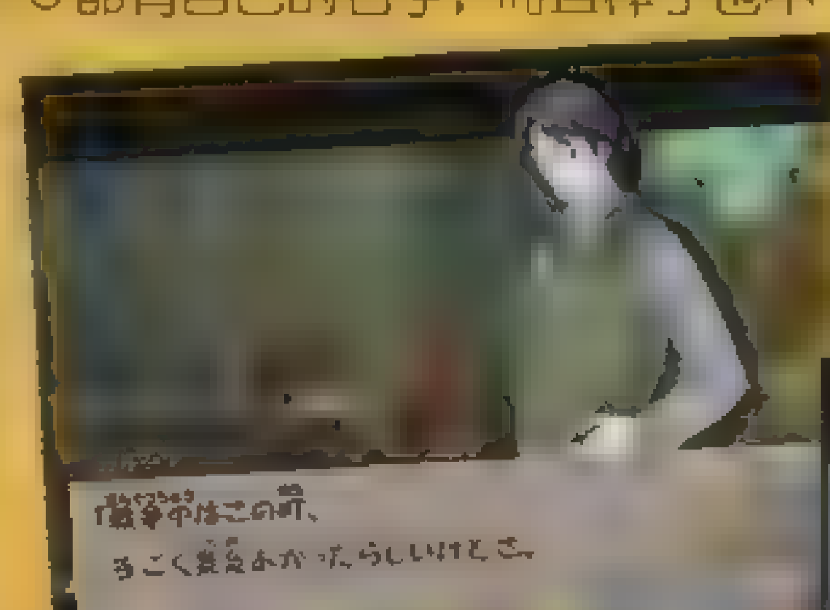


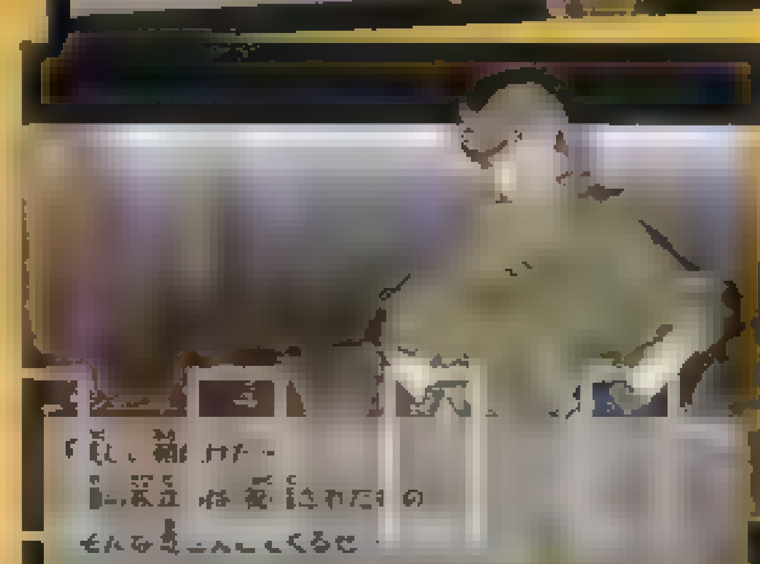
这次的对话会有特写画面哦！

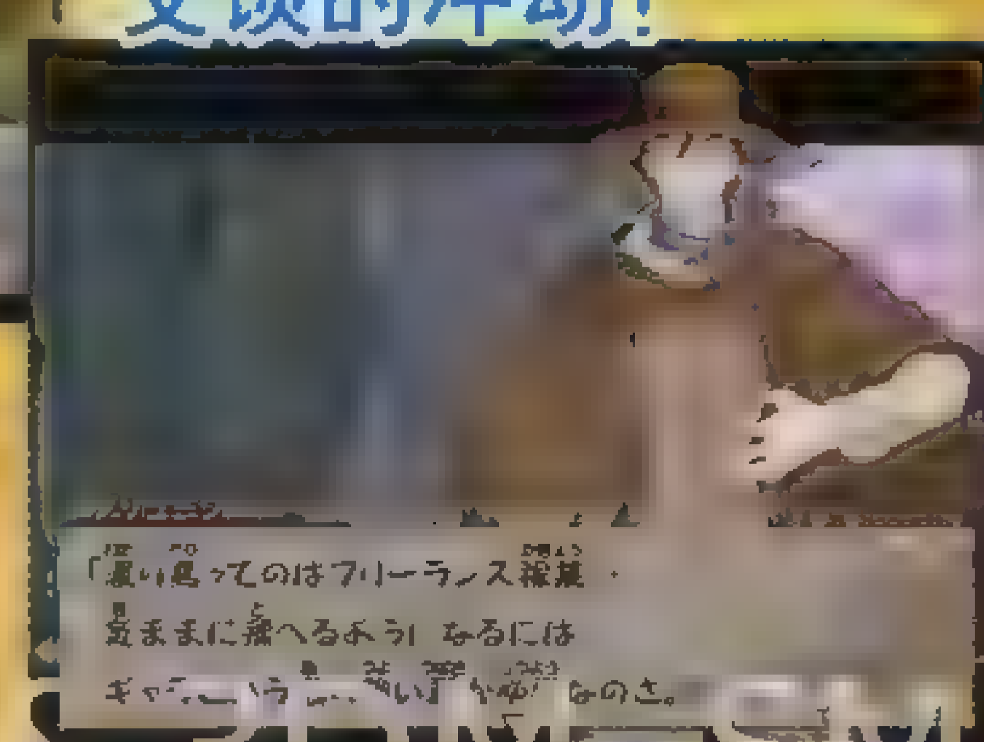
看了半天解谜，下面来点轻松的吧！这次游戏中出现对话时，会出现角色的特写画面。这个设定对于其他游戏来说也许算不了什么大事，但对于“《荒野兵器》系列”可就不一样了。因为本系列的特色就是所有的NPC都有自己的名字，而且样子也不一样！



有与全世界的NPC交谈的冲动！







▲[illegible]出现过类似的设定，但画面[illegible]看起来很不过瘾，真是可惜了大峡和歌子老师的人设啊！

文 猫太

展现新时代魅力

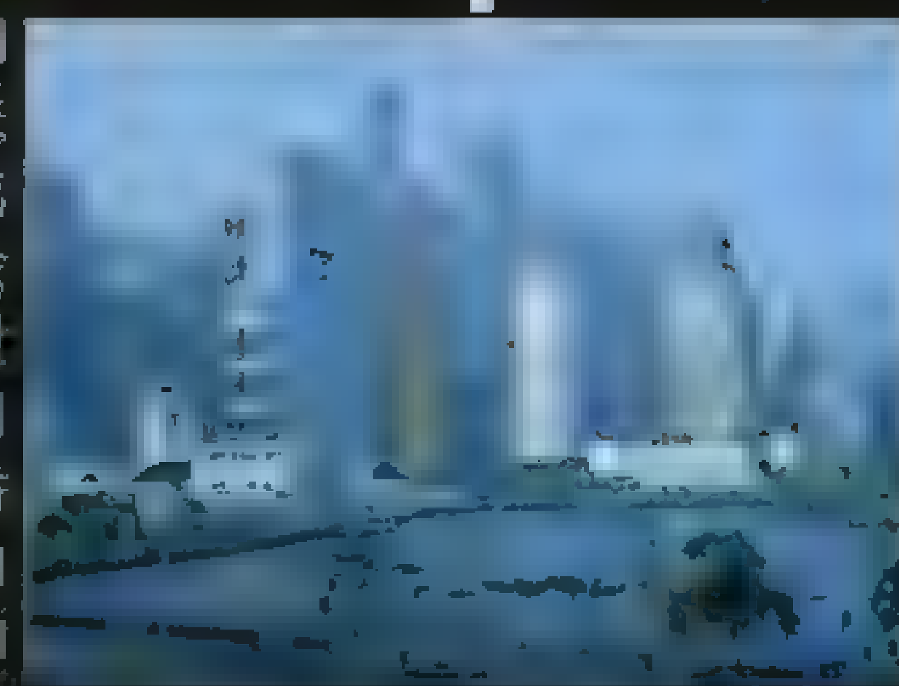
香港亚洲游戏展见闻录

特稿 Special Article

2004年12月17日，东南亚最大规模的TVGame展览“亚洲游戏展（Aisa Game Show，以下简称AGS）”在香港举行。作为每年一度的盛大展览，AGS在今年已经是第3次举行。在本届游戏展中，除了展出了大量新作外，另一个卖点就是会场中惟一的舞台总是会出现明星表演节目，烘托会场的气氛。这与日本TGS上各个厂商请来声优助兴有着不一样的意义。不过要说展会吸引来宾的其中一个重要环节，相信还是香港著名歌星陈慧琳作为本届游戏展的形象大使登场。虽然只是短短的一个小环节，但对于无数在场的玩家来说却是难忘的一刻。那么这次，我们从这介绍香港的游戏现状开始，带大家进入这次“2004亚洲游戏展”的奇妙旅程。



香港游戏市场扫描


▲展会位于香港湾仔博览馆，从这里向外看是一片美丽的景色。

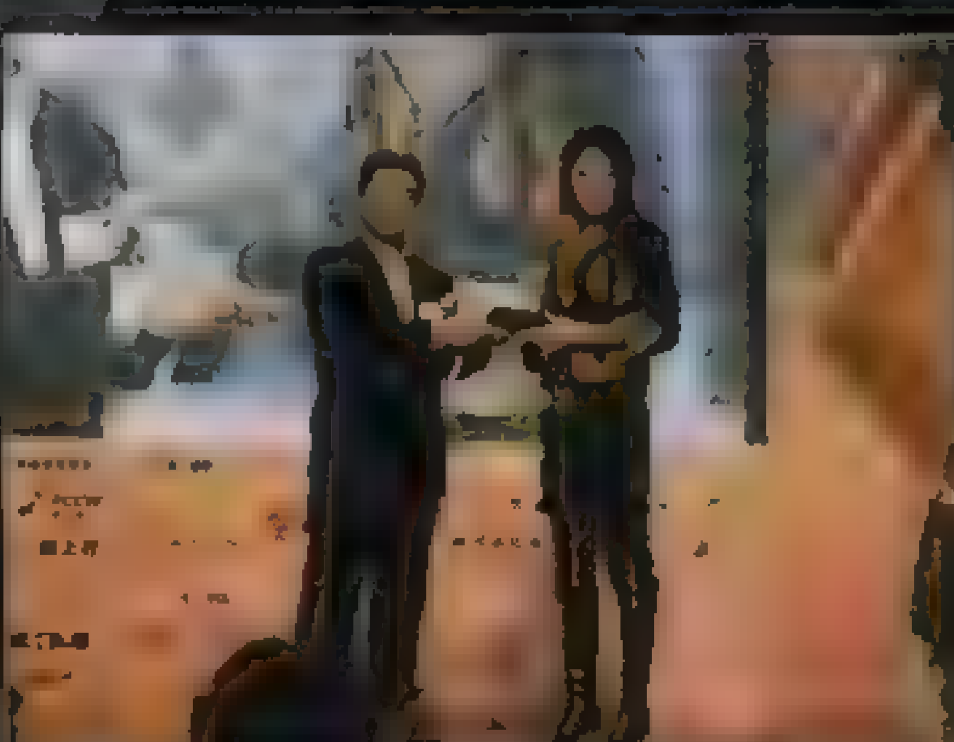
香港属于中国特别行政区，自1997年回归后，让内地与香港之间有着更密切的关系。而由于地理环境优越的关系，香港也成为了亚洲的金融中心。在街上走的话，你会发现除了本土的香港人外，有更多是来自世界各地的国外游客或者定居于香港的外国人。也正因为有着这种跨越国界的优势，香港的数码工业也跟随着海外呈高速发展。自SCEI在1997年12月8日在香港建立了SCEH（Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited）后，家用游戏机在香港便站立了巩固的地位。2003年9月6日，SCEI宣布从2000年9月4日起开始发售的港版PS2已经突破了六千万台的大关，让日本企业更加看好这片城市。因此，一批批专为香港和中国台湾玩家而制作的中文版游戏软件逐渐诞生，这种现象直接让国内的玩家受益。而作为有众多日本厂商参与的亚洲游戏展更成为了两方交流的大型渠道，因此无论是对香港或是国内游戏业都有着深远的意义。

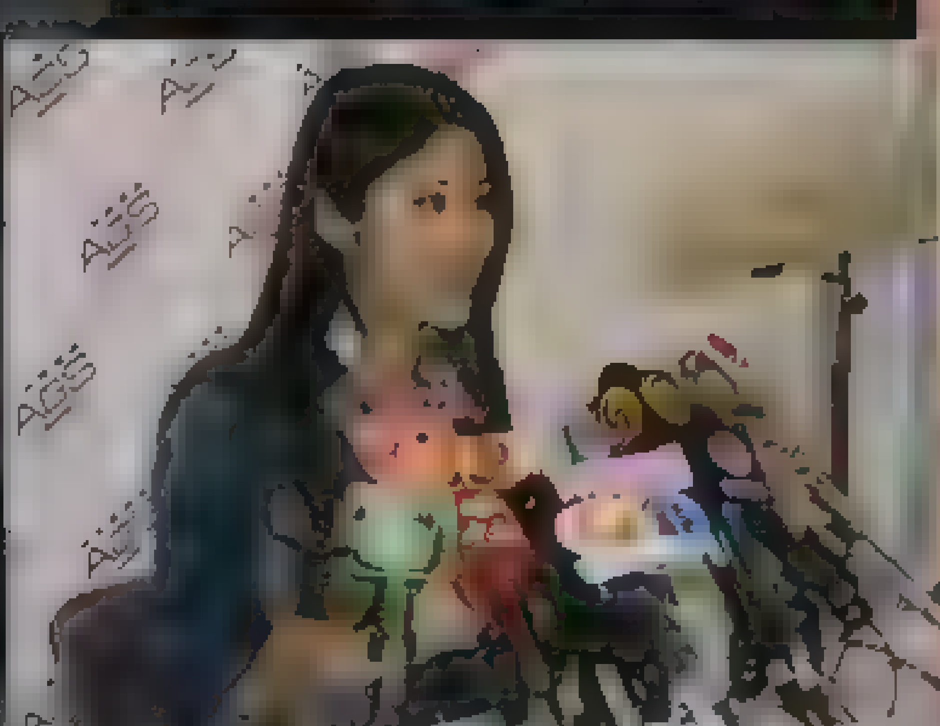
开幕式的小插曲

在12月17日的中午12点，随着展会舞台的一小段《GT赛车4》的音乐，观众们便开始怀着兴奋的心情进入了大门，并有大部分的观众向舞台的方向冲去，因为歌星陈慧琳将会在开幕仪式中出现，并现场试玩PSP。不过在这之前，首先由香港特区政府海关的海关助理关长致辞，其中还提及了知识产权的保护问题。

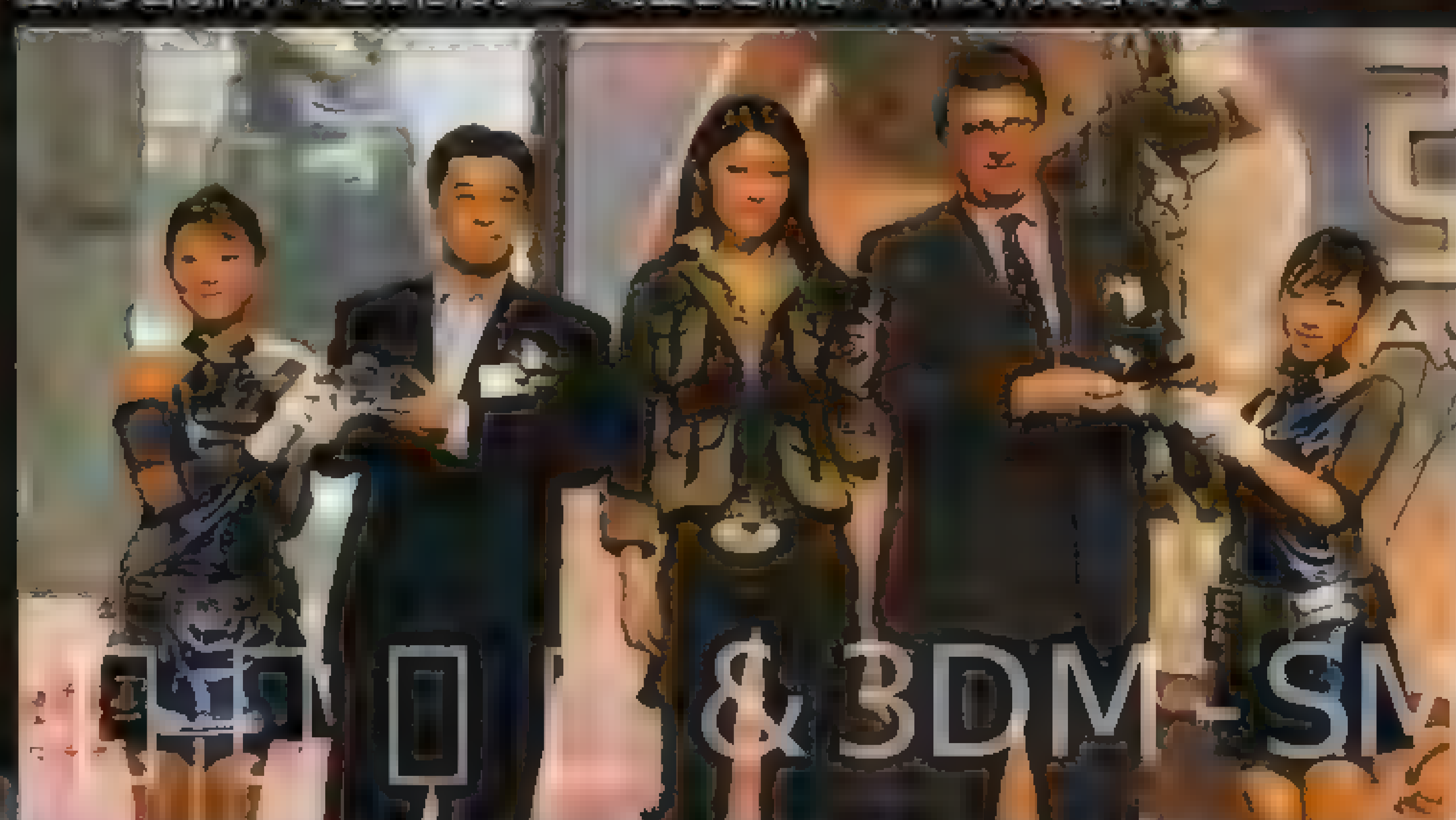
接着便是SCEI中国亚洲事业本部的部长安田哲彦的致辞，谈话中提到了香港家用机市场的现状，并公布了一个重大的喜讯——PSP将于明年春季在香港发售。在一阵掌声的欢送下，安田先生走了下台。然后换上的就是PSP的“生父”茶谷公之先生。不过在这里发生了一件十分爆笑的事件，就是茶谷先生身旁的翻译人员把原文翻译得语无伦次，引起了台下观众的不满，且让本来10分钟的演讲延长至20分钟。幸好茶谷先生对PSP的精彩介绍挽回了在场玩家的注意力。

最后，这次开幕式的主角——陈慧琳终于登场。不过她并没有穿着宣传海报中的武士装束上场，这是让人比较失望的。从茶谷先生的手上接过PSP后，舞台中央的大屏幕开始播放陈慧琳的最新MusicVideo《情人战》。这段影像是首次公布，而且MV中的CG是由《GT赛车》的制作小组Polyphony Digital Inc.和Namco制作的，耗资超过一千万美元，因此在场的观众都被屏幕深深吸引住。在播放期间，陈慧琳还说在拍这段MV时为达到更逼真的效果，在某个场景中要挥动一把15磅的剑长达1个小时。在MV播放完后，陈慧琳开始启动手上PSP，并向大家演示《山脊赛车》的CG动画。在众多名制作人（包括稻船敬二）的上台合照后，开幕典礼便结束了。


▲茶谷公之亲身把PSP赠送给陈慧琳。


▲在展会结束后，陈慧琳接受了各大传媒的采访，其中包括《游戏机实用技术》。


▲接过PSP后的陈慧琳十分高兴地摆弄着手上的掌机，并不断称赞PSP的轻巧和时尚。



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

AGS = SCE Show

虽然PlayStation和Xbox在香港均有行货市场，但似乎已经在香港"扎根"7年的SCE对当地更有影响力。因此，在这次的展会中，SCE的展台成为了最大的空间占有者。当然，这里所说的SCE展台并非只是指PlayStion的展区和SCE开发的游戏验试，而是所有即将或者刚发售的PS2游戏作品都会在展台中提供试玩。基本上，整个会场共分成了5个部分，分别是SCE游戏展台、Bandai的高达展台、其他个人企业的小型展台、餐厅和COSPLAY更衣室，还有一个大型的表演舞台，而光是属于SCE的展台部分，就已经占去了整个会场的1/2空间。

SCE的展台一共分成两个大部分，一个是围绕在展台中央的"GT4 ZONE"。由于繁体中文版的《GT赛车4》将于2004年12月28日与日版同步上市，因此这对于本身也比较喜欢赛车游戏的香港玩家来说是一件大事，因此SCE在会场中举办了不少相关的活动。就以这个"GT4 ZONE"为例，中央的可转动舞台摆放着一辆印有游戏LOGO的小型跑车，这辆跑车除了不断会在旁边出现ShowGirl摆POSE让观众拍照外，也是SCE为庆祝展会举办3周年而设下的"大抽奖"奖品。只要入场者在入场券上填写好个人资料，并投入出口处的抽奖箱，这辆如假包换的"GT4赛车"就送到幸运儿的家中。另外，在摆设赛车的四周摆设有6台仿车舱的《GT4赛车》试玩台，另外还有两台官方专用的模拟真实驾驶舱。坐在里面除了可以感受前方3屏幕的震撼外，驾驶舱还会按照实际环境摇动，吸引了一大帮游客的注意。

■SCE展会的概念图。



包围着"GT4 ZONE"的，就是一个又一个的现场试玩台。由于拥有大面积的优势，这次SCE的展台摆设得十分夸张。一张巨大的宣传海报下并列着一行相关的游戏试玩台，因此在场的玩家只要看到游戏海报就能找到相应的试玩台。另外，在大会中还有另外一个亮点，那就是PSP的试玩。虽然PSP已经在12月12日于日本发售，但SCE还没有发售香港行货，因此这对于当地的玩家来说，还是十分新鲜的。



▲《GT赛车》模拟驾驶舱。



▲展台中央的展品车。



▲展台四周的试玩台。

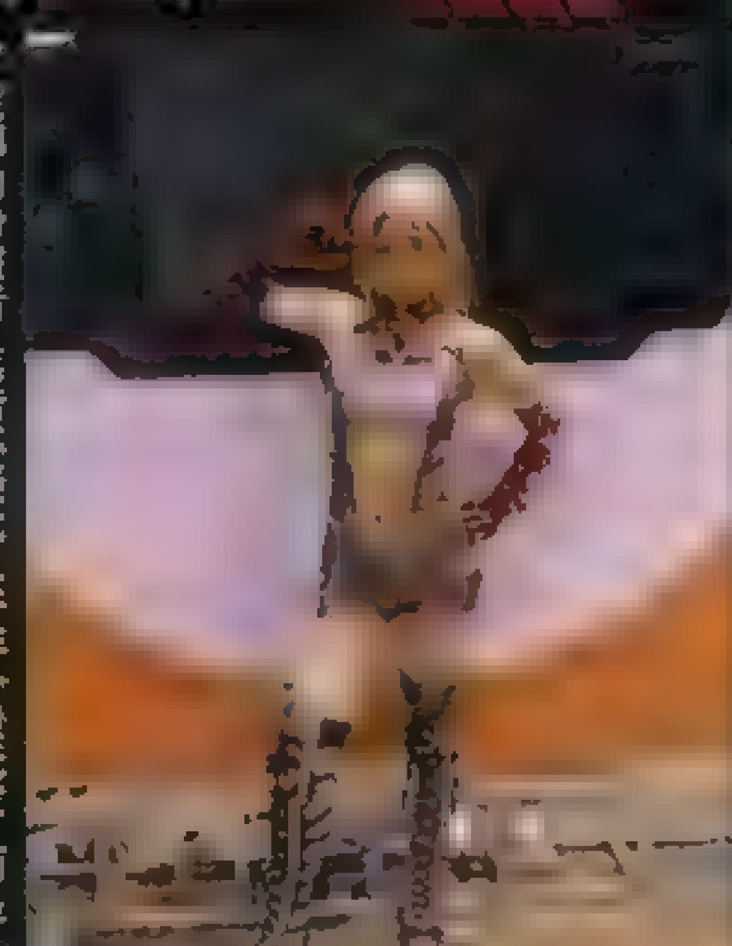


▲当然少不了主角PSP。

MM与Cosplayer



▲现场少不了大量的Cosplayer，可惜就以第一天的情况看来，比较"上镜"的玩家并不多。



▶一尼瑞的扮演者，绝对令你怀疑此人并非一般玩家，而是SCE官方的专业Cosplayer。



▲SCE展台的ShowGirl，她们总带着笑容，并乐意为拍照的玩家摆POSE。



◀扮演赛车女郎营造气氛的ShowGirl。



▶与TGS展一样，SCE的ShowGirl的腰上都是有一根铁链挂着PSP让现场观众试玩的。

Bandai展区



▲在BANDAI的展台上展示了最新的三台PG版STRIKE GUNDAM，由于价格昂贵，所在国内应该很难碰到。



▶Bandai展台的象征物——高达

▼展台上还有大量扭蛋机，只要5元港币就可以扭一次了。



▲展示大量涂装精细的高达模型，口水也差点流出来了。

AGS感觉

由于之前准备并不算充足，因此最后只有猫猫和主编二人前往香港采访。凭借着记者证，我们在这次的旅程中搜索了不少独家的资料，比如能够进入后台访问陈慧琳就是一般观众不能做的。亚洲游戏展给[illegible]一种很有潜力的感觉，无论是会场还是[illegible]式都十分正规。虽然规模并不能与[illegible]相比，但考虑到香港的人口，展会的历程和其他因素[illegible]就很容易[illegible]。期待明年[illegible]能有更给[illegible]的惊喜。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：泰坦 ×2 ×6

当年“16位机”到“32位机”的革命如今似乎降临到掌机头上，PSP的《山脊赛车》让玩惯了任天堂系列掌机的我们瞠目结舌。虽然画面和音效并不能完全代表游戏的可玩性，但机能上如此激动人心的进步足以令我们感到欣慰。（笑）掌机平台对游戏效果的表现力正在逼近家用机，让我们一起期待品质更优秀的作品在不久的将来诞生。本期PS2方面还有两款大作发售：《决战Ⅲ》和《重生传说》，NGC的《洛克人X8》也十分超值。

山脊赛车PSP



PSP

画面 音效 系统

竞速爽快感 ●●●●●●●●●●

推荐 铭风

进入游戏后便被绚丽片头所感染，永濑丽子和名牌赛车交相辉映。游戏的界面简单而漂亮，可选用的赛车种类十分多，且制作精细。本作的赛道数量达到了24种，为系列之最。竞速时速度感十分强，配合PSP的宽屏和背景音乐很容易便融入其中。是PSP上不可或缺的佳作啊。

推荐 GOUKI

十年的集大成之作，游戏的驾驶感觉与《R4》类似，相当爽快。赛车女皇永濑丽子特地为本作“复出”也是一大卖点。新的氮气加速系统为游戏增加了变化，如果想要跑出单圈最好成绩，必须得多一些策略才行。全系列最多的车辆，最多的赛道，最多的音乐——这款游戏让你有足够的理由购入PSP。

推荐 多边形

能在掌机上玩到如此华丽的赛车游戏实在太让人惊喜了！仅从赛车和赛道的数量上就可以看出Namco的制作诚意。虽然因为PSP的屏幕原因而造成画面有一点点残像，但是Namco却利用这一点，当赛车飞驰的时候形成了高速效果。本作的音乐更是无话可说，一定要带上耳机来享受！

UMD■Namco■RIDGE RACERS■RAC■2004年12月12日■1～4人■无对应周边■223KB

总分 28

决战Ⅲ



画面 音效 系统

创新度 ●●●●●●●●●●

推荐 纱迦

巧妙地将无双和战略结合起来，形成了与众不同的玩法。动作要素的引入令人耳目一新，军团的攻击退守都由玩家来控制。自由成长的系统很有乐趣，刺激玩家不断挑战高评价。多达450种的道具等待着玩家去收集，装备还具有换装效果，实乃不折不扣的时间杀手。果然无愧于动作战略游戏之名。

推荐 沙罗

本作战斗的动作要素再度加强，控制整个军团像“《无双》系列”那样战斗多少出乎意料。虽然不能像2代那样控制某个将领战斗，但考虑到整个军团的战略部署，现在的形式可能更易令人接受。武器装备、练级赚钱的加入也令游戏的RPG风格更加浓重。惟一遗憾的是游戏的恶搞程度远不如2代。

推荐 邪魔天使

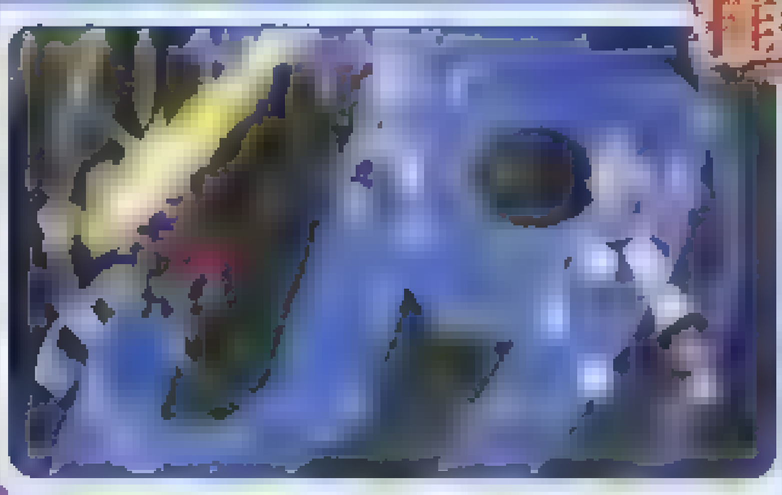
系统经过改变后大大加强了游戏的爽快性以及能够体会到战斗的真正乐趣。模拟菜单画面相当简洁易懂。各个武将的成长以及换装备的外观的变化都觉得游戏十分细致。但是游戏的动作要素多少让人觉得有些单调，不过由于是军团作战，还是可以接受的。另外，游戏的人设保留了系列的高素质，绝赞！

DVD-ROM■Koei■决战Ⅲ■SLG■2004年12月22日■1人■无对应周边■274KB

总分 27

超级机器人大战GC

热血推荐



画面 音效 系统

机战度 ●●●●●●●●●○

推荐 阿修罗

虽然本作在登场机体选材、地图以及战斗画面风格上与PS2版大相径庭，但是作为《机战》的统一感并没有因此而弱化。2D地图十分精细；3D战斗画面动感十足，虽然在精细程度上比不上2D作品，但是已经十分出色了。新系统在使作品真实度上升的同时依然能够体现系列特有的爽快感。

推荐 纱迦

除了3D画面表现力不足以及出招时没有CUT IN之外，本作可谓相当不错。操作方面又有进化，从掌机上搬来的敌方行动加速功能尤其体贴。以一年战争而展开的剧情令老玩家备感亲切，新增的捕获系统和部位攻击设定令游戏有耳目一新的感觉。游戏的平衡性不错，不过难度有些偏低。

推荐 沙罗

战斗画面又变成了久违的3D，虽然机体造型制作还算逼真细致，但也许由于技术力不足等原因，战斗画面远不如2D时期那么富有魄力。新加入的捕获系统类似《SD高达》，但可以捕获高达以外的机体是比较有趣的特色。故事再度从最初的《高达》开始，相信高达爱好者们一定会爱不释手的。

特制DVD■Banpresto■スーパーロボット大战GC■S・RPG■2004年12月16日■1人■无对应周边■15格

总分 26

洛克人X8

热血推荐



画面 音效 系统

隐藏要素 ●●●●●●●●●●

推荐 阿修罗

应该说，本作在各方面的素质都显得很出色，直逼系列的最高峰《X4》。这次的隐藏要素十分丰富，不仅包括各种芯片，还有大量隐藏任务、隐藏铠甲，令可玩性大幅度提升。不过有限的接关芯片在一定程度上增加了游戏的难度。在某些关卡出现的严重跳帧现象则是惟一让人不满的地方。

推荐 SOUL

原来最令人担心的ZERO的打击感令人满意。相较之前几作，关卡的设计明显更显得精巧，不过由于存在过多一击毙命的机关，可能会令人产生挫折感，隐藏要素相当丰富，不过实在是隐藏得太过深了，很难找。非常值得一赞是的本作的音乐，单是选关画面就有多种音乐变化，制作不但优秀而且用心，

推荐 猫太

以2D的横版过关画面配合3D的角色和背景让人耳目一新，流畅度和打击感比之前《突击任务》赠送的体验版强不少。除了普通的杀敌外，还运用了很多地形的陷阱，无愧于系列的精髓。新增加的角色切换系统让玩家在攻关战术上有更多的选择。可惜在某些场景中依然出现跳帧的情况。

DVD-ROM■Capcom■MEGAMAN X8■ACT■2004年12月7日■1人■无对应周边■104KB

总分 25

©2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©2004 KOEI Co. Ltd
©Capcom U.S.A., Inc. 2004 ALL RIGHTS RESERVED
※ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。 ※ポケモンダッシュは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。

胜利十一人 欧洲足球战略版

热血推荐



画面 音效 系统

技战术水准 ● ● ● ● ● ● ●

推荐 阿迪

本作相对于前作而言，更为强调技战术和临场指挥的重要性，但这一切也并不是完全建立在削弱育成部分的基础上的。参考助理教练的意见显得过分重要，在制定战术准备上有时会显得过于死板。个人战术的项目设定显得有些生涩，对于入门者来说门槛较高。但对于球迷玩家来说，执教欧洲豪门的感觉肯定不错。

推荐 卡伦

本作中的意甲、西甲、荷甲获得正式授权，仅就这一点，球迷玩家就有入手的必要了。个人感觉整体战术还应该细化，小组的战术配合还是太少了。而个人战术方面则无须制定得那么复杂。此外，本作中许多新增用以表达球员风格的称号将进一步丰富球员的表现力，使得玩家在排兵布阵上能够有所针对。

推荐 多边形

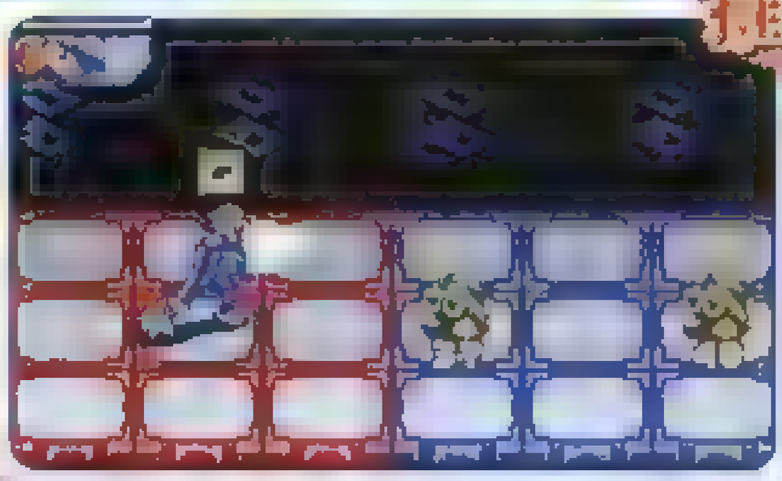
比起前作来，本作果然向成熟又迈进了一大步。由于游戏舞台从日本转移到了欧洲，对于国内玩家的吸引力大大增加。在系统上本作做了大幅度的强化，可供玩家掌控的部分远超前作，虽然复杂程度增加，但是上手一点不难，绝对是足球战略游戏的首选！另外能够继承《WE8》的EDIT记录也十分体贴。

DVD-ROM■Konami■ヨーロピアンクラブサッカーウイニングイレブンタクティクス■SLG■2004年12月9日■1～2人■无对应周边■1086KB

总分 25

洛克人EXE5 布鲁斯小队

热血推荐



画面 音效 系统

芯片丰富度 ● ● ● ● ● ● ● ● ●

LIKY

这款系列最新作依然保持了一贯的高素质，游戏的画面、音乐等方面与以往比起来没有太大进化，但是系统更加完善和成熟，新加入的小队作战系统令游戏的战略性进一步得到提升，而且本作又增加了新的NAVI，洛克人共鸣的形态也再次增加，玩进去后会发现游戏的内容相当丰富。

铭风

不知不觉"《洛克人EXE》系列"已经出到第5作了。本作虽然只有64M的容量，但无论是画面还是音乐依旧保持着很高的素质。系统方面做了较大的变化，新出现的小队作战任务可让玩家控制小队的各个成员来进行战斗。合理分配能力各异的同伴，才能顺利解放暗黑网络，很有挑战性哦。

推荐 阿修罗

游戏的基本系统和前作是一样的，只增加了新的芯片以及新的地区。不过，本作导入了全新的小队战斗制和类似于S·RPG的解放任务模式，这些系统令作品又增添了一份战略游戏的乐趣，而能够直接使用其他NAVI也是本作的亮点。而本作可以和《续·我们的太阳》联动也是重要的噱头。

卡带（64M）■Capcom■ロックマンエグゼ5 チーム・オブ・ブルース■A·RPG■2004年12月23日■1～2人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

总分 25

重生传说

热血推荐



画面 音效 系统

战斗爽快度 ● ● ● ● ● ● ● ●

推荐 卡伦

本作的风格有些类似于《宿命传说2》，不过游戏对一些系列传统的要素进行了变更，诸如称号的作用、奥义、料理的学习方法等都与之前截然不同，而新增的武具继承系统则颇值得研究。本作的战斗画面很干净，但一线的战斗方式大概还需要老玩家适应一段时间，而剧情过短也是本作的一大缺憾。

推荐 沙罗

也许是因为该系列越加量产化的缘故，现在的新鲜感已不如以前那么强烈。虽然战斗系统每作都在更换，但由于制作小组相同的缘故，无论音乐还是画风都给人强烈的《TO2》风格。战斗画面相比以往作品变得更加花哨，在多人战斗时画面上经常"花"得让人看不清自己操纵的角色。游戏音乐也比较缺少过耳不忘的类型。

推荐 猫太

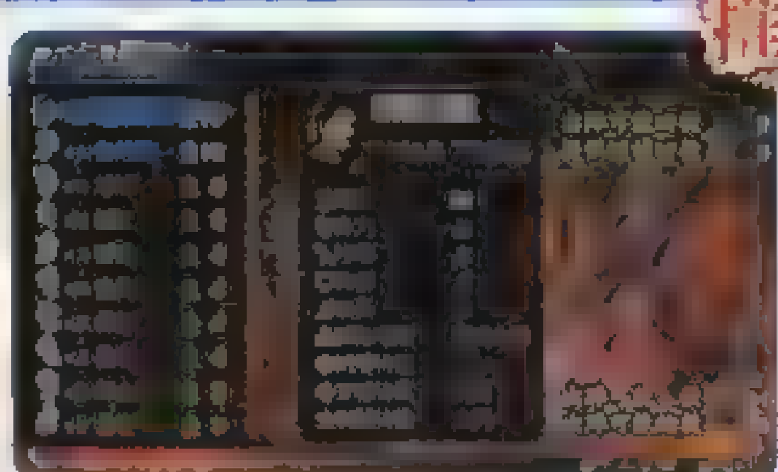
作为2D"《传说》系列"的最新作，感觉上是Namco的一款试验新系统的作品。没有了TP的设定让玩家可以随心所欲地使用技能，让战斗更添魄力。采用了3线移动的战斗场景，让玩家能通过此系统让战斗更添战略性。但把过去寻找谜之料理人等大量传统系统取消掉的确让人不容易适应。

DVD-ROM■Namco■テイルズ オブ リバース■RPG■2004年12月16日■1～4人■无对应周边■81KB

总分 24

真·三国无双

热血推荐



PSP

画面 音效 系统

一骑当千度 ● ● ● ● ● ● ● ● ●

推荐 纱迦

初次登陆掌机便有如此表现实属不易，画面、音乐均在可接受范围之内，重要的是完全保留了那种"一骑当千"的感觉。全新的武将收集要素开创了新的玩法，也充分保证了游戏时间。总体来说PSP版在全系列中的地位大约和《帝国》差不多，战斗不如《帝国》爽快，但收集乐趣远远胜之。

推荐 沙罗

基本可当作3代的掌机移植版。游戏在画面和音乐方面可说是相当不错，尤其是音乐与PS2版无任何区别。由于机能原因而令战斗成了区域形式，这使系列原有的爽快感也打了折扣，这是最令人遗憾之处。不过新的角色能力参数、多达200名且配有头像的副将和角色新的升级系统颇有新意。

推荐 邪魔天使

虽然游戏从家用机搬上了掌机，但素质却没有因此而减弱。角色全保留、招式全保留，不得不佩服光荣的制作实力，不过语音太少让人感到不是很爽。虽然没有了武器以及道具的获得，但副将系统还是很有趣的，再加上满足了一定条件还有强力的隐藏副将，让游戏的耐玩性大大增加。

UMD■Koei■真·三国无双■ACT■2004年12月16日■1人■无对应周边■640KB

总分 24

机动战士高达 高达vs.Z高达



画面 音效 系统

操作真实感 ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

沙罗

在结合了该系列前两部作品的基础上推出的强化版。玩法与前作几乎完全相同。家用机版新加入的"宇宙世纪模式"为玩家们设计了与原著剧情完全不同的各角色的战斗历史。虽然看似极有新意和诚意，但多达几百关的战斗有80%以上都是重复的，游戏时间一长就会心生厌烦。若能加入原著动画，相信能更加吸引玩家。

阿修罗

虽然说只是一个加强版作品，本作的全新要素还是颇令人震惊的。不说大量新机体的加入让FANS感到十分惊喜，光是新增的宇宙世纪模式就很有"搞头"，大量的任务不仅让游戏时间大大延长，还让玩家可以在游戏的过程中重温一年战争的历史。不过可惜游戏在系统上没有什么太大进化。

D·S

由于是结合了前两作的优点的强化版，说是集系列之大成也毫不为过。游戏中更是收录了原著中从一年战争到《Z高达》的绝大部分人气机体，甚至连ZZ高达也有加入，可谓fans不可不玩的一作。各种角色的剧情关卡和隐藏要素收集模式新鲜十足，能够促使玩家反复游戏，但剧情设定几百关的长度实在有些过了。

DVD-ROM■Bandai/Capcom■机动战士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム■ACT■2004年12月9日■1～2人■网络对战、BB Unit■231KB

总分 22

©1996 JFA ©2002 JFA MAX ©2001 Korea Football Association adidas,the adidas logo the 3-stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group,used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations
Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are uesd under license. ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo
©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED ©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD. ©2004 KOEI Co.,Ltd.
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2004 ©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

潜龙谍影ACID



PSP

画面 音效 系统

推陈出新度 ●●●●●●●

多边形

本作是这个系列诞生以来，系统改变最大的一作，除了主角Solid Snake之外，其他所有内容都让玩家感觉耳目一新。虽然本作是卡片游戏，但是系列传统的紧张刺激感还是保留了下来，并且策略性大大加强。游戏的画面是最出彩之处，看起来的感觉一点也不亚于PS2。

GOUKI

游戏的进行方式果然很闷……如果不把本作冠名为"潜龙谍影"，我想自己在进行游戏时感觉会好很多。游戏的画面表现比较出色，让人时常在遗憾本作为什么不是一个标准的"MGS式"的游戏。没有配音，没有大魄力的剧情动画，当然也没有小岛秀夫，这样的《潜龙谍影》的确很难让人提起兴趣。

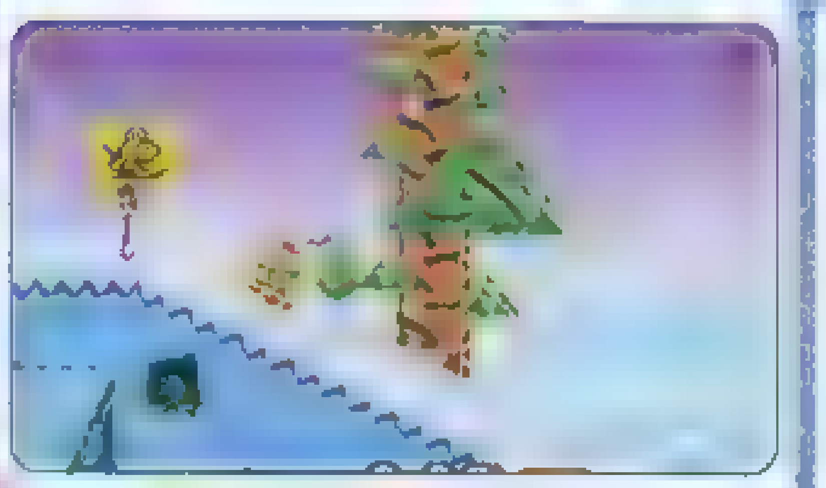
SOUL

画面水准已经接近于《MGS2》，出现于游戏之中的人物肖像及插画也具有相当高的水准，即符合系列作的风格，也具有独到的韵味。由于PSP屏幕的原因，本游戏的画面残像问题较之其他PSP游戏严重得多，令人不快。游戏类型从动作式改成卡片式让所有系列老玩家不适，幸好卡片系统设计相当有趣。

UMD■Konami■Metal Gear ACID■TAB■2004年12月16日■1人■无对应周边■90KB

总分 22

耀西的万有引力



画面 音效 系统

重力感应度 ●●●●●●●●

铭风

图画风格的游戏画面让人赞叹，本作中耀西要将变成图画书的耀西岛还原。每个关卡要完成精灵给予的任务才能够得到幸运金币。游戏的特殊之处在于能够感应地球的重力，利用GBA的旋转来改变重力，从而使游戏中的各个机关产生变化。喜欢新奇游戏的玩家可尝试一下。

LIKY

又一款利用重力传感装置的GBA游戏，玩起来的感觉的确很新颖，玩的时候经常要倾斜主机的角度来影响游戏中的机关，这种创意令人钦佩。游戏的画风比较卡通，但是颜色并不鲜艳，总感觉像蒙着一层雾一样，这一点比不上《耀西岛》。搜集蛋的要素的加入令游戏耐玩度增加。

星夜

本作在画面上具有清新的手绘风格，比较完美地为玩家描绘出了一个童话的世界。游戏卡带和《瓦里奥制造大回转》一样内置了感应装置，玩家可以转动GBA来收集分布在关卡中的金币以完成任务。倾斜GBA来完成游戏的方式很有创意，但正是这种新颖的操作有时会使得游戏玩起来很难。

卡带（64M）■Nintendo■ヨッシーの万有引力■ACT■2004年12月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 22

恶魔战士编年史 混沌之塔



PSP

画面 音效 系统

系列综合度 ●●●●●●●●●○

胜负师

本作集"《恶魔》系列"三部曲之大成，多系统多模式的选择会影响角色性能，实际使用角色的数量相当多。本作画面精细，色彩艳丽，原创的混沌之塔模式玩法比较特别，100层的流程也很有挑战性，收录的近百张"《恶魔》系列"精美原画显得极有诚意。漫长的读盘时间是游戏最大的缺陷。

GOUKI

游戏并没有一个很体贴的训练或教学模式，让不熟悉这个系列的玩家很难上手。虽然集合了系列三作，但由于游戏本身风格的原因，恐怕仍然只对游戏的FANS有吸引力。游戏的画面表现出色，让人期待能够看到更多的CPS II基板的游戏。但PSP本身十字键的天生缺陷以及游戏严格的操作让人却步。

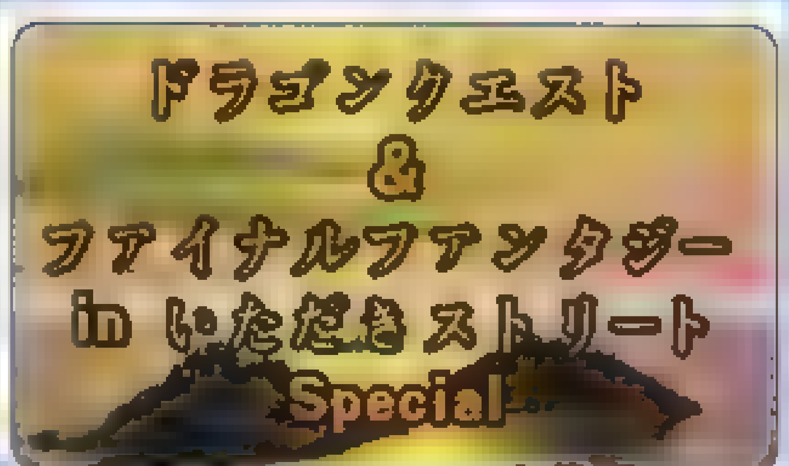
推荐 阿修罗

从画面音效的角度来说，本作的确是目前掌机2D格斗游戏的最高峰，完全再现出了《恶魔战士》独有的华丽感觉。从操作上来说，PSP用来玩格斗游戏依然不是十分舒服，这是先天的顽疾。系统方面，除了加入了每代不同的特性以外，进步不大，没有出招表现得不够体贴。读盘时间是最大缺陷。

UMD■Capcom■VAMPIRE CHRONICLE The Chaos Tower■FTG■2004年12月12日■1～2人■无对应周边■128KB

总分 21

DQ&FF in 富豪街 特别版



PS2

画面 音效 系统

音乐经典度 ●●●●●●●●●●

邪魔天使

由于本作加入了《DQ》和《FF》的众多角色让这款游戏显得很受瞩目。游戏的玩法还是按照系列的传统，买地、升值、炒股、陷阱等《大富翁》的招式应有尽有。游戏唯一的亮点就是其优美的音乐，《DQ》、《FF》两部作品的经典音乐尽数收录，而且都经过了重新混音，听上去别有风味。

猫太

结合了日本两款RPG巨作的角色，再加上简单易上手的传统《大富翁》模式，可以说是圣诞期间朋友聚会的好作品。游戏的玩法十分容易上手：通过购买商店让其他玩家掏钱、提高地价提升自己的总资产、通过大量迷你游戏增加金钱，趣味性十足。但依靠运气的成份过高，失去应有的策略性。

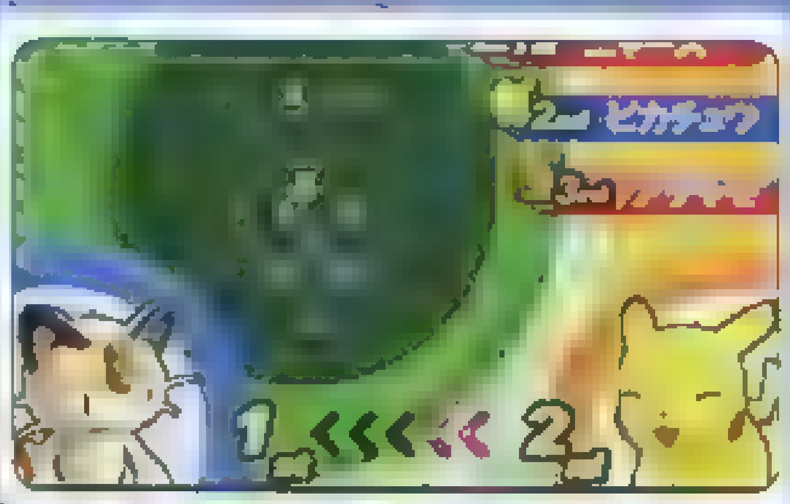
沙罗

作为两大RPG首次合并的作品，以《人生街道》这样的游戏类型进行演绎实在出乎意料。音乐方面正如之前所预料的一样，借助了两大系列多首著名乐曲的助阵后绝对能够抓住一大票游戏FANS的心。不过虽然有众多系列角色登场，但游戏本身依然没有更多新鲜的东西。至于一些机关的设计如何，就是见仁见智了。

DVD-ROM■Square Enix■ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special■TAB■2004年12月23日■选择游戏人数■对应PS2专用手柄分插器■700KB

总分 20

口袋妖怪 冲刺



NDS

画面 音效 系统

新鲜爽快感 ●●●●●●●●○○

马修

虽然这只是NDS刚发售时的一道小菜，但"《口袋妖怪》系列"的好玩精彩还是在本作中得到了体现。一开始揪皮卡丘的小游戏非常有趣。正式比赛中，地形影响、抄近道、飞起寻找到新目标然后尽快落下等等的设定，都使游戏玩起来比看起来要刺激得多，是典型的看起来一般但玩起来会很投入的游戏。

LIKY

可以说该作完全是为了吸引《口袋妖怪》FANS而出的一款小品级游戏，游戏过程比较单调，拿着触控笔在屏幕上滑动，给比卡丘加速，通过一个个Check Point，没有太多技巧和花样，所以很容易让人觉得乏味。标题画面的皮卡丘还是挺可爱的，抓它的脸和耳朵它都会发出不同的声音。

铭风

本作是以皮卡秋为主角的竞速游戏，有许多可爱的精灵登场。作为陪伴NDS首发的作品之一，游戏充分利用到了触摸屏的功能。玩家要不断划动屏幕来控制皮卡秋的赛跑方向，通过一个个据点后胜过其他比赛者来到终点。美中不足的是游戏方式十分简单，长时间游戏之后就显得单调了。

卡片■Nintendo/Ambrella■ポケモンダッシュ■ACT■2004年12月2日■1～6人■无对应周边■自带记忆功能

总分 19

© 2004 Konami Computer Entertainment Japan
©2004 Nintendo
©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED
©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella
※ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。 ※ポケモンダッシュは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。

塞尔达传说 神奇的小人帽

文 阿修罗

◆游戏时间：超过70小时

黄金眼评分 **27**

Nintendo奇想天外的经典创意+Capcom独到成熟的2D动作游戏制作经验 第一款GBA上原创的《塞尔达传说》究竟有多么出色？玩过你就会知道了！

GBA ◆卡带（128M）◆Nintendo/Capcom ◆ A · RPG ◆ 2004年11月4日◆1人◆无对应周边◆自带记忆功能◆日版



任天堂的明星太多了，多到让玩家们不知道自己究竟到底应该喜欢谁！如果根据在世界范围内的知名度来看，除了马里奥和皮卡丘之外，你还应该知道林克！不说《时之笛》在世界各大媒体和玩家之间所创造的奇迹，单单作为一名掌机玩家，你至少也应该知道GB版的《梦见岛》！从GBC上的《不可思议的木之实》开始，任天堂开始和Capcom合作开发一些非家用机版正统续作的《塞尔达传说》。两家公司优势互补，为系列开辟出了一片新的天空。这次的《小人帽》就是双方合作的最高结晶！

忽大忽小的可爱勇者

从《众神的三角力量》开始，每代《塞尔达传说》都会有一个明确的主题，比如“光与暗”、“过去与未来”等。拥有主题的长处是让玩家在整个游戏的过程中都能体验到一种统一感，不论是在发展剧情时，还是在迷宫中冒险时，玩家的心思始终都被游戏的主题引导着。而《小人帽》的主题自然就是“大与小”。

其实这个主题在确定开发计划时并没有马上定下来。负责开发的Capcom在经过一番推敲之后，觉得在《塞尔达》这样的俯视视角2D环境下，“大与小”会是一个非常有“搞头”的创意！而这一构思也顺利通过了任天堂青沼英二监督的审核。实际上，能够让人缩小体型的帽子在NGC版的《四支剑+》中就已经出现过了，但是除了通过缩小进入狭窄通道以外，涉及到的谜题并不是很多。本作的“大与小”主题就是在这一道具的基础上发展起来的。

为了将创意转换为游戏，Capcom方面特别在正式开始制作前请设计师按照构思绘制了很多幅设计原稿，将导演心中的想法以及作为艺术人员的设计师的想法完美地融合在了一起。如果玩家有机会看到这些原画，你就会了解到，真正的成品游戏对于这些原画的再现程度究竟有多高！顺便说一下，这一次游戏中的重要角色——会说话的“帽子”艾塞罗也是由设计师根据导演“想要一个像《时之笛》的妖精娜薇一样的向导性角色”的想法自己设计出来的，反而成了游戏中重要的点睛之笔。

亮丽清新，悦耳动听

上文也说了，实际的游戏画面对于设计师原稿的再现程度非常高。这样的成就在一定程度上归功于GBA在2D上的强大机能（相对于之前的掌机而言）和Capcom在2D游戏上成熟的制作经验。同样的作品，如果放在以往的掌机上绝对不会有这么好的表现力。为了将原画得感觉完美地表现出来，Capcom特别在细节上面花了很大的工夫。比如林克和艾塞罗睡觉起床的样子，比如林克在炎之洞窟里乘坐矿车的样子，又比如林克走路时胖嘟嘟一颠一颠的样子……这些细节的刻画让游戏的可爱程度提升了很多，玩过的人都会感叹画面的精细和亮丽。

游戏的音乐部分也应该提一下。本作中出现了大量旧作音乐的混音版，还有很多直接来自《风之杖》，加上一些老角色的重新出现，让人在游戏的时候总能够感到一种亲切的感觉。相比以前的掌机版《塞尔达》，本作在音乐方面的确也上了一个台阶，不过作为GBA末期的游戏，有如此表现也是在情理之中的事情。相信在看过本作的音画表现之后，大家会更加期待在NDS上登场的下一部《塞尔达》的表现吧！

传统的游戏方式

前面说了游戏一些外在的东西，现在让我们来聊聊游戏本身的内容吧！其实，在音乐画面的优秀表现之外，《小人帽》本身是一款非常传统的《塞尔达》。游戏将大小变换作为主题，以数大迷宫为核心，利用剧情做串联，构成了整个游戏的流程。同为Capcom制作的《塞尔达》，本作比起GBC版的《不可思议的木之实》来，对于操作技巧的要求下降了很多——或许应该说《木之实》两作作为动作游戏的难度要高出普通的《塞尔达》很多。和家用机上不同，掌机版的《塞尔达》玩家年龄要相对低一些，如果在需要动脑筋的谜题之外再加入一些需要较高操作技巧的动作部分，肯定会有人应付不过来的。Capcom这次对于动作部分的调整显然是经过调查的，虽然引起了部分核心玩家的不满，但是相信也是一个明智之举。

本作中，正式的迷宫只有6个，在数量少于标准8+1配置。不过，部分迷宫之前的道路部分已经十分复杂，几乎可以相当于一个独立的迷宫了！（当然，其复杂度要比正式迷宫低很多。）在迷宫的谜题配置上，游戏的总体难度也有所下降。只要是玩穿过一些旧作的老玩家，应该都可以很轻松地将各个迷宫顺利通过。这一点是游戏的不足之处。虽然谜题也很有趣，但有不少都让老玩家产生了似曾相识的感觉，这对于强调解谜的本作来说并不是一个好现象。

道具系统作为《塞尔达传说》的标志，一直以来都是重头部分。本作中也专门设计了魔法壶、反转杖和地鼠手套3种新道具。从多次游戏的经验来看，除了魔法壶以外，另外两种道具并不是特别成功的创意。作为一个《塞尔达传说》的道具，这样物件必须拥有多种不同的功能，不仅关系到各种谜题，还应该有其他令人耳目一新的用法。而本作中，反转杖除了掀翻物体外只能当作移动手段来用，地鼠手套更只有挖掘一种用途。在游戏中，其他需要用到这两种道具的地方少之又少，如果不是与最终BOSS决战时会用到反转杖，它可能就不会有其他什么出彩的表现了！而相对于新道具，一些来自旧作的传统道具入手方法也被简化，虽然它们依然很实用，却没有得到应有的重视，这也可以说是一种遗憾。

未来的展望

如果非要为本作定性，我们可以说它“有亮点、有遗憾，是Capcom对于自己制作的《塞尔达传说》的总结”。无论是剧情还是系统，本作都可以看成是Capcom系非正统《塞尔达传说》的集大成之作。它体现出了Capcom和任天堂本公司对于同一作品的不同理念。对于Fans来说，这是一款表现还不错的作品；对于系列来说，这是一个中点。明年，由宫本茂亲手指导开发的《风之杖2》就会在NGC上登场了！究竟这个系列又会进化到一个什么样的新境界呢？我们惟有拭目以待！

©2004 Nintendo



文 D·S

我是真的送出我的爱

游戏综艺SHOW 之 节日礼品清单

不知不觉中，新的一年已经向我们走来。面对接踵而来的各类节日，如何精心选择一款能令受礼者大为倾倒的礼物是每个人都要认真面对的问题。尤其是对于我们广大游戏玩家而言，在这个奇珍异宝琳琅满目的世界里，任何人都会眼花缭乱。什么样的东西才是最好的礼品？这没有固定模式。不过在行动之前，您最好对它们要有个大概了解。为此，本期的“游戏综艺SHOW”专为玩家们列出了一张礼品清单，希望会对各位有所帮助。

Zippo



稀有度

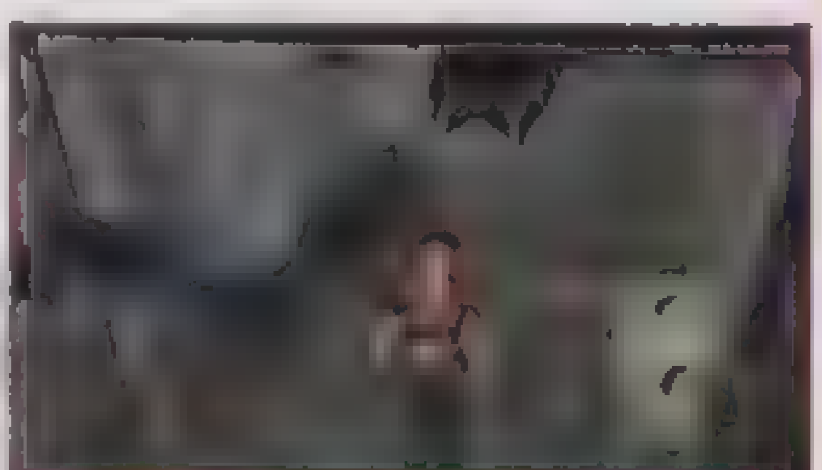
精美度

实用度

出品公司《biohazard》

1932年，美国人乔治·布雷斯代在街边看到一位朋友笨拙地用一个廉价的奥地利产打火机不停地反复打火点烟，为了掩饰那尴尬的气氛，乔治耸了耸肩，对他说：“Bad luck！”。几天后，乔治发明了一个设计简单，不受气压或低温影响的打火机，并将其定名为Zippo。就这样，Zippo的火焰一直持续燃烧到了今天。每一次在大风中甩开机盖，点燃火芯的时候，你都会深深地体会到Zippo的防风设计竟是如此完美。

在“《biohazard》系列”的历史中，Zippo作为少数几个全勤登场的重要道具之一，其经典地位不言而喻。如果您的朋友恰好对这个游戏情有独钟，那么当您将一款华丽的Zippo送到他手上的时候，可千万要留神对方那宛若丧尸突袭般的拥抱。



▲对付蝙蝠的时候，ZIPPO比任何武器都实用得多。

花卉

稀有度

精美度

实用度

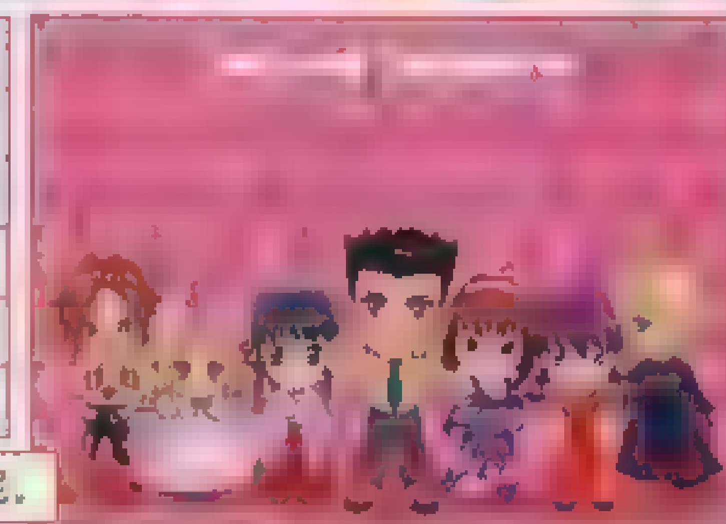
出品公司《樱大战》



还有什么礼物比花卉更能直抒胸臆呢？作为数千年流传下来的古老贺礼，送花永远都是人类最时尚、最真诚的感情流露。不过，还请各位不要把最关键的花语给弄错了哦：

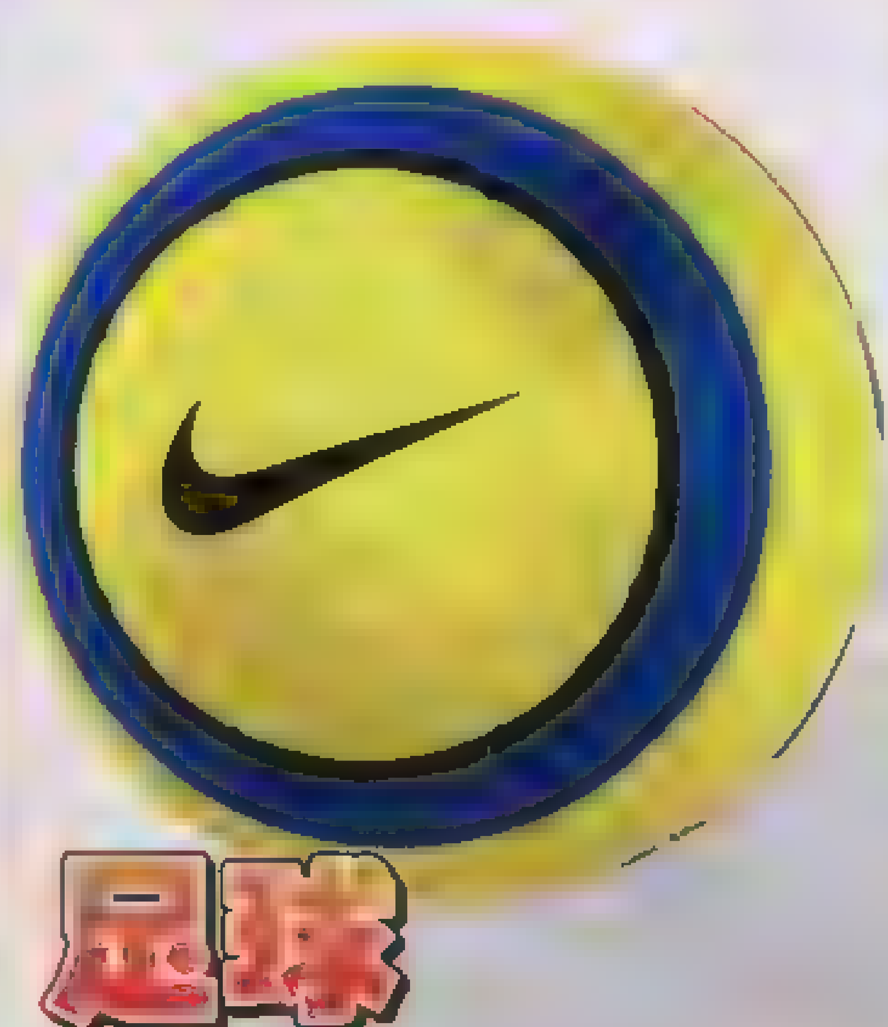
红玫瑰	热情真爱
黄郁金香	拒绝你的爱
康乃馨	祝福母亲
薰衣草	等待爱情
百合	纯洁高尚
丁香	怀念追忆
七里香	我是你的俘虏

牡丹	恭祝富贵
茉莉	你属于我
山茶	你好可爱
三色堇	我想念你
紫罗兰	请相信我
蒲公英	分手吧……



▶细心的玩家不难发现，《樱大战》中的女孩子们都是以花为名呢。

足球



稀有度

精美度

实用度

出品公司《胜利十一人》

足球这项世界第一的体育运动无论在哪里都会有无数人对其疯狂追捧，没有人能说清这一个小小的圆球为何有着如此奇妙的魔力，就像没有人能说清为什么男人一看见美女就迈不开步子一样。

今冬的最新足球款式便是由NIKE公司推出的T90，这款独具艺术气质的足球胶质坚固轻盈，可以更加灵敏地反应出脚部对球体施以的压力，并将瞬间爆发力提升至极限，使得踢出去的足球具有更快的球速和更稳定的轨道。然而，同大多数足球一样，假若您的球技欠佳，那么这款T90也无能为力，这是它惟一的缺憾。



▲为了克制[illegible]中文的[illegible]VE》[illegible]FIFA完全足球[illegible]在日本以280[illegible]日元的[illegible]发售，而且还[illegible]带特典DVD，这简直是赤裸裸的倾销行为！（阿迪：你是因为买不到在嫉妒吧……）

水晶



稀有度

精美度

实用度

出品公司《最终幻想》

无论任何时候，天然水晶钻石饰品对女性的矜持防线都有着一击即溃的必杀效果。如果一个女人能够拒绝晶钻的诱惑，那只能说明她具有成为间谍的潜质。因此，晶钻是所有男人企图巧夺异性芳心时的究极奥义，如果在情人节之夜送出的话更可获得MAX的特殊加成效果！当然，以上文字仅供有实力的男士参考。

水晶是“《最终幻想》系列”永恒的主题，它透澈的外表折射着晶莹的光芒，给人以冷艳华贵之感。作为[illegible]可远观不容亵玩的圣物，[illegible]晶永远都深藏在FF的广袤世界里，欲将[illegible]入手作为馈赠佳礼，大概也只是个可望而不可及的最终幻想。

©CAPCOM CO.,LTD 2000.2001 ALL RIGHTS RESERVED ©SEGA ©RED ©2004 Elec[illegible] Arts [illegible] EA SPORTS [illegible] trademarks or registered [illegible] of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA [illegible] Electronic Arts Inc.

EyeToy



稀有度

精美度

实用度

出品公司 SONY

EyeToy是SCE公司推出的用于PS2的USB摄像头。当玩家把EyeToy插到PS2主机上，PS2就可以感应玩家的影像与动作，让玩家进入游戏画面来控制游戏的进行。由于EyeToy创新的游戏方式，使得相关游戏在世界各地都大受欢迎，并陆续推出了多款游戏，游戏方式也不断推陈出新。而这类非传统的进阶输入控制方式，也被纳入下一代游戏主机标准输入装置的考虑范围内，可以说是PS2主机近年来最热门的一个周边产品。不过，进行EyeToy游戏时务必注意不要太投入到忘乎所以，否则您家楼下那位脾气暴躁的邻居或许会觉得你们有必要好好谈一谈。



▲EyeToy无疑是邀请MM心甘情愿地与狼共舞的神兵利器！

皮卡丘



◀如果您囊中羞涩，请参考此漫画。



稀有度

精美度

实用度

出品公司《口袋妖怪》

谈到世界上人气最高的鼠类动物，如果您的头脑中第一个反应出来的是米老鼠，那么请随我来这边。好，通往20世纪中叶的时间机器就在那里，请坐好并系紧安全带。谢谢合作，我们有缘再见。

开个玩笑，不过老鼠米奇的日渐式微已是不争的事实。现在，全世界的年轻父母们赫然发现，他们的钱袋已在不知不觉中被一只名为皮卡丘的啮齿类生物啃出了一个大洞。透过这个深不见底的黑洞，他们无奈地看着自己的金币渐渐地被这个不停在电视屏幕里放电的黄色生物吸走，而孩子们却依然在不遗余力地为心目中的梦幻宠物呐喊助威。或许，大部分父母都恨不得将它一把抓来以绝后患吧。

泳装



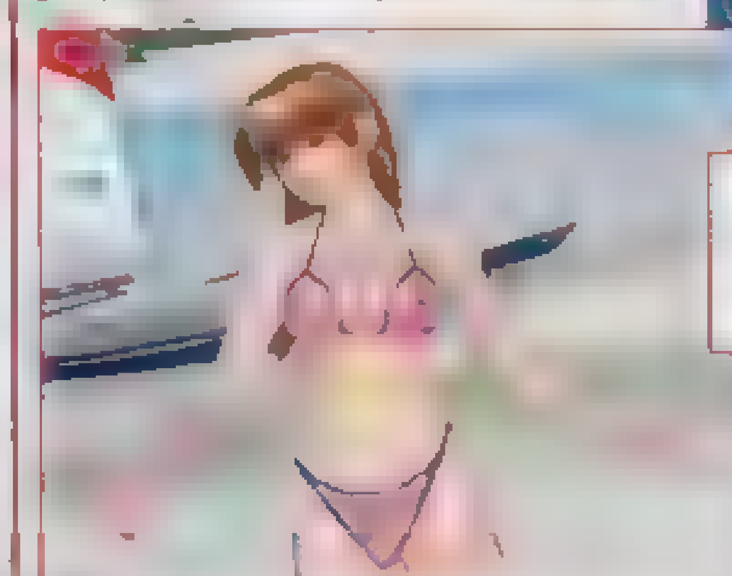
稀有度

精美度

实用度

出品公司《DOA极限沙滩排球》

在现代都市里，室内游泳池已经开始迅速普及，如此一来，在严寒的冬日尽情游弋在温暖的池水里渐渐成为一种时尚。对于那些喜好让自己全身的皮肤经常保持湿润的女孩而言，还有什么会比一款精致的泳装更能令她们眼前一亮呢？



◀一个健康的单身男士应该时刻奉行的信条是：为了朋友可以两肋插刀，为了MM可以插朋友两刀。

如果各位还在橱窗前犹豫不决，那么D S在这里向您推荐TECMO为《DOA极限沙滩排球》设计的限定版比基尼，这款小霞专属的泳装以其独特的粉红色条纹将MM的玲珑身材凸现得淋漓尽致，黑色的吊带更在无形中隐隐透射着性感的气息，堪称游戏MM的极品装备。不过，馈赠这类礼品时，您的言谈举止一定要时刻保持绅士风度，这样才不会令自己的狼子野心过于暴露无遗。

相机



稀有度

精美度

实用度

出品公司《零》

在F717开始被其他同类产品超越的时候，SONY出人意料地发布了业界第一款采用800万像素ROBE四色CCD的消费级数码相机产品CyberShot DSC-F828。可以说这款产品的推出打了其他厂商一个措手不及，而同时F828凭借消费级相机最高的800万像素输出水平以及第一款采用四原色感光器件设计的数码相机产品，受到了众多媒体及用户的关注。不过，其高昂的价格使大多数DC爱好者望而却步，属于近期的贵族机种之一。



此外，相比较"《零》系列"的"射影机"而言，F828的另一个缺点是无法对怨灵产生伤害，这是没办法的事情。所以，当各位遇到灵异现象时，请勿随意拍摄，否则惊动了恶灵们可不是好玩的。

◀《零》里面的"灵收集"图鉴大概是世界上最恐怖的写真集。

玉玺



姑且不论传国玉玺是否是用和氏璧琢制的，秦始皇统一中国后，确实曾令玉工雕琢过一枚皇帝玉玺，称之为"天子玺"。据史书记载，此玺用陕西蓝田白玉雕琢而成，刻文是丞相李斯以大篆书写的"受命于天，既寿永昌"八字。然而，经过数千年的战乱，玉玺也渐渐失去了踪迹，如果哪天您收到了这样一份礼物，那么请不要开心得太早，这并不代表您是传说中的真命天子，而只能说明您睡眠的时间未免有些过长了。



▲周泰：看起来似乎不好吃……

稀有度

精美度

实用度

出品公司《真·三国无双》

不过，"《真·三国无双》系列"里的玉玺却泛滥到遍布战场的地步，而且效果也只是持续10秒无双槽不减而已。想那刘阿斗尚能支持赵云势若疯虎般无双乱舞60秒，不难看出现在的赝品居然也开始有向无双世界蔓延的趋势……

©2004 Nintendo ©2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©2004 KOEI Co. Ltd. All rights reserved. ©TECMO LTD 2003



十字架

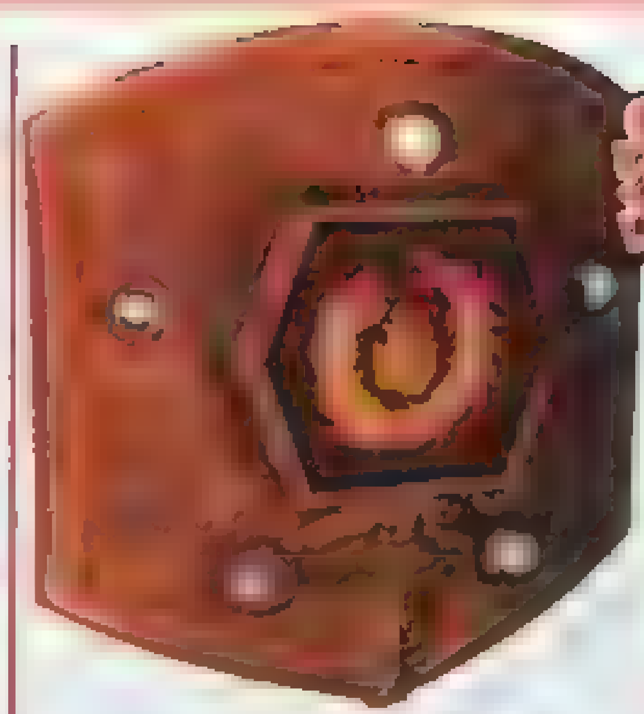
稀有度
精美度
实用度
出品公司《恶魔城》

现在流行装嫩和撒娇，可这是男人天生的弱项，于是设计师通过首饰让男人尝尝娇俏的滋味，假借女人的娇柔来表现骨子里的精致。十字架是这类风格的始作俑者，今年时装周上D&G男模用的珠链和十字架便是典型时尚教父的行头，掀起了男用首饰宗教化色彩的风潮。

如果您的朋友是“《恶魔城》系列”的铁杆玩家，那么精巧细腻的十字架吊坠无疑是他的最爱，这种哥特式的层次感一定会令他大为心动。当然，如果他痴迷《恶魔城》已经到了走火入魔的地步，那么送他一瓣辛辣的大蒜会比十字架要实用得多。



▲在小编们眼里，截稿前的编辑部同恐怖的恶魔城并没有太大区别。



炎之纹章

稀有度
精美度
实用度
出品公司《火焰之纹章》

在很久以前，神龙王那加用自己的牙为材料锻造了一个盾牌，这就是赫赫有名的“炎之纹章”。炎之纹章后来由阿卡内亚王家所拥有，作为在圣王国统治下的各国所守护的秘宝代代相传。而当人们将守护着阿卡内亚大陆不受灾害侵袭的五颗宝玉镶嵌在炎之纹章上面后，就会形成传说中的盾牌“封印之盾”，它拥有封住地龙族的力量。

虽然《纹章之谜》中的这段传说已不可考，但以沙罗为首的众多死忠们至今依然在苦苦追寻纹章的踪迹。为了在喜庆的节日里安慰这份失落的心灵，除了炎之纹章外，还会有其他更合适的选择吗？不过顺便说一句，世界上恐怕再也找不出第二个比它更硕大的“纹章”了。



▶在“《火焰之纹章》系列”里，只有《纹章之谜》的纹章给人们留下的印象最为深刻。



SOCOM

稀有度
精美度
实用度
出品公司《潜龙谍影》

MK23是HK公司根据美国特种作战突击队的需求，以USP45手枪为基础研制的进攻型手枪。其正式名称为“美国MK23型SOCOM 45in半自动手枪”，目前已成为美军各特种部队的制式装备。

现在，你该知道如何让正沉浸在《潜龙谍影》那潜入快感中的朋友获得惊喜了吧？相信我，蹑手蹑脚地走到他身后，拿SOCOM顶住他的后脑勺，用略带磁性的嗓音低喝一声：“Freeze！Merry Christmas！”——定会让他经历一场从大惊到大喜的美妙过程。不过，看在上帝的份上，不要随便走火。



▶《无间道》之UCG版。

设计对白 GOUKI：给我一次机会吧，我想做好人。
泰坦：不行，出来混编辑这行，迟早要还的。



网球拍

稀有度
精美度
实用度
出品公司《潜龙谍影》

网球是世界上最重要的球类项目之一，由于它对场地及器材的要求很高，因此在很长一段时期里是贵族运动的代名词。随着网球运动的不断深入发展，越来越多的都市人群开始加入到这项充满魅力的球类运动中来。自从二十世纪七十年代以来，世界上平均每个星期均有国际网球比赛，地点分布在全球各地共九十多个城市。现在，一副价格不菲的网球拍无疑是既体面又实用的馈赠佳品，它可以让您与朋友共同感受在阳光下流汗运动的畅快感。不过，需要注意的是，无论您的教练多么优秀，也不大可能教会您打出《网球王子》里那种匪夷所思的球路。或许有一天你能无师自通，但我相信那至少不会是在现实世界里。



▲与《网球王子》中的诸猛男相比，发球时速在230km/h以上的罗迪克也只能算是“未够班”啊。

宝马M3

稀有度
精美度
实用度
出品公司《GT赛车》

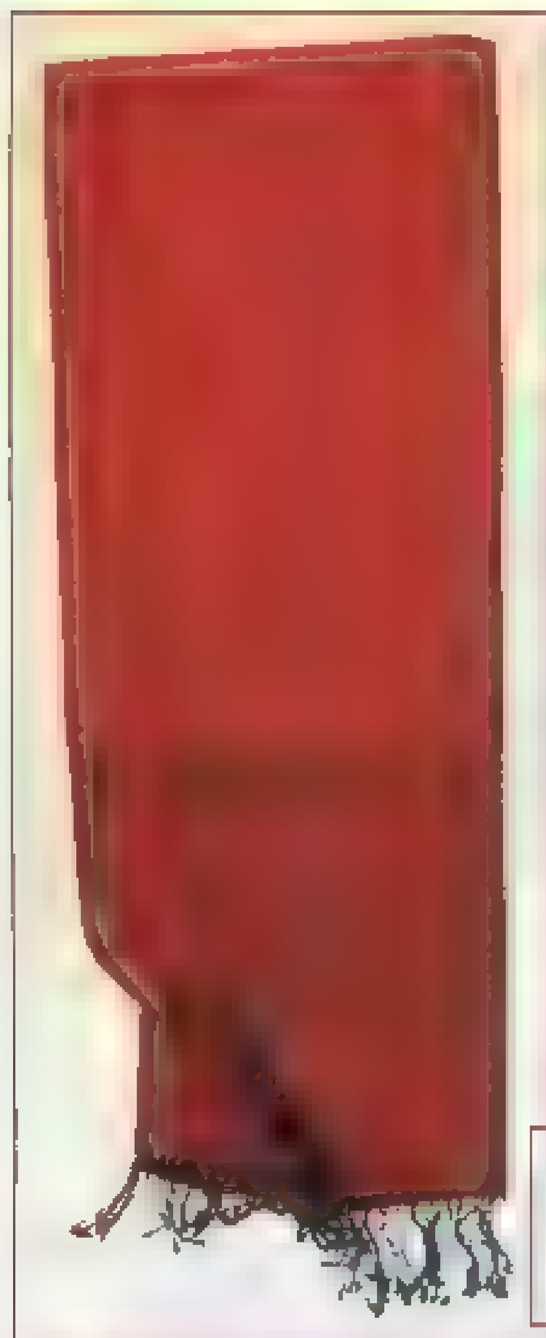


德国宝马公司日前在跑车“M3”中追加了提高转向性能等的“Competition Package”，使车迷们的期待值愈加飙升。作为今冬最受瞩目的新款车型，宝马M3计划在2005年1月7~15日的洛杉矶车展上展出，届时想必会掀起新一轮的流行热潮。不过鉴于它昂贵的价格……如果您没有鬼冢英吉那在杂货店也能抽中宝马彩票的运气，还是不要奢望为妙。

在已经发售的PSP软件阵容里，《山脊赛车PSP》以其高素质的游戏画面赢得了玩家们的一致交口称赞，不知蓄势待发的PSP版《GT赛车》又会是什么样子呢？但愿它会给我们带来更加难忘的视觉冲击。

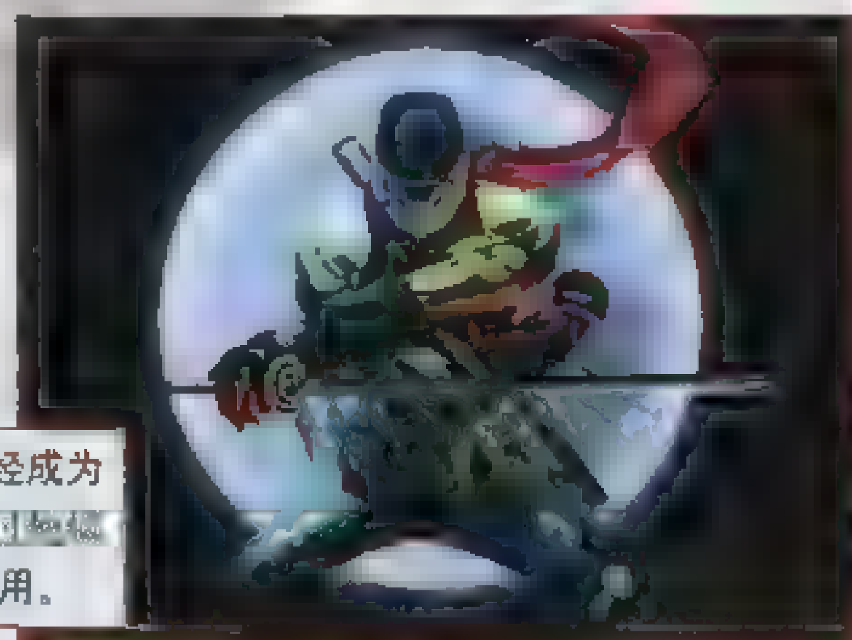


▲PSP版《GT赛车》假想图。



稀有度
精美度
实用度
出品公司《忍 Shinobi》

在这浪漫的白色季节里，美丽无处不在，当你放松心情时，便会体味到围巾美的风韵。围巾那灵动飘逸的感觉不一定要在有风的时候才会让人感到浪漫，美丽其实只是一刹那的感动。对不喜浓妆的清纯女孩而言，在白色的绒衫外披上一块红色的围巾，便能悄悄地显露出你的典雅及生活品位，并以单纯的色彩折射出非凡的气质。若能加以些许饰品点缀，更能深深地凸透出女性的柔媚与干练。对了，顺便提醒一下，围巾还具有保暖功能，这是其本质所在。



▶秀真那长长的红围巾已经成为了[illegible]乎从来没有考虑过洗染费用。



稀有度
精美度
实用度
出品公司《传说》系列

自古以来，日本料理就被称为“五味五色五法之菜”。“五味”是指甜、酸、辣、苦、咸；“五色”是指白、黄、红、青、黑；“五法”是指生、煮、烤、炸、蒸的烹调法。

日本菜独特风味的形成，同其特有的地理环境及东方传统文化是分不开的。其基本特点是：季节性强；味道鲜美，保持原味清淡不腻，很多菜都是生吃；选料以海味和蔬菜为主；加工精细，色彩鲜艳。在节日晚宴中，为亲朋好友奉上一道这样精致可口的菜肴会令气氛倍加温馨。不过，如果您的手艺尚未得到“《传说》系列”中列位主角的真传，那么还是把聚餐的场所移师到料理店吧，没有人会怪你。



◀《重生传说》也是一副誓要将料理进行到底的架势。



稀有度
精美度
实用度
出品公司《007》

讲究工作效率的男人腕上不可无表，这是男人惟一的必备饰品。男人天性喜欢机械，手表当然首选厚重坚固的机械表，清脆的走时声、精美的表型和复杂的手工，无处不透露着男[illegible]力。手表近年来日趋变薄，但千万不要越戴越小。手表的厚重实际上是男人野性的体现，这种吸引力是不可抗拒的。

作为花花公子的头号代表，詹姆斯·邦德的魅力至少有一半要得益于他那一身武装到牙齿的尖端科技，尤其是那件古灵精怪的手表，谁也不知道里面到底隐藏了多少机关。不过惟一能肯定的是，它可以不费吹灰之力地将美女们的目光聚焦过来。这已足够。



▲“悄悄地进去，开枪的不要”这句经典台词在《007：所有或一无所有》里也同样适用。





稀有度
精美度
实用度
出品公司《黑客帝国》

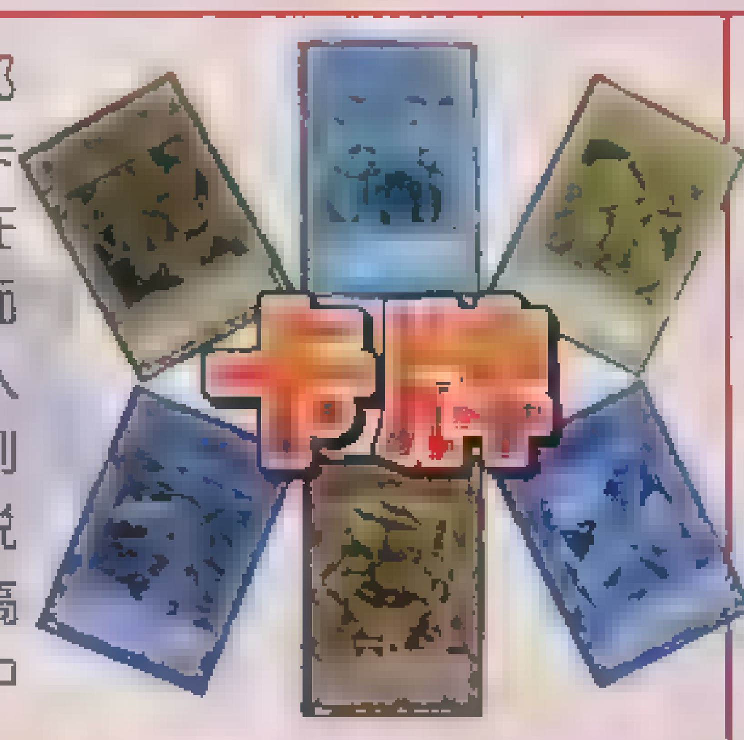
《黑客帝国》第一集中出现的那款Nokia 7110曾令无数影迷心动不已，而在《重装上阵》和《矩阵革命》里，由三星公司特别制作的这款N270重新诠释了“酷”的定义，堪称名副其实的“黑客手机”。

N270同Nokia 7110一样具备着外侧套弹出设计，按下弹出按钮后，耳机部分的架子就会弹出来，使用起来帅气十足。还有，N270的预设铃声全部是《黑客帝国》的经典配乐，音色表现非常令人满意，配合弹盖接听电话时的感觉实在是酷毙了。

不过，由于上市时期较早，这款手机在功能上有着许多不足，它没有JAVA游戏、DC、MP3等目前最火爆的功能，而且液晶屏的65K色也显得十分简陋。换言之，在今冬的节日里，这款手机的吸引力只限于《黑客帝国》的影迷与游戏迷。对于普通的大众消费者而言，它惟一的魅力仅仅在于那厚重的机身让人握在手里时会觉得很有安全感。



▶“真·矩阵乱舞”发动！都给我救呀！



1996年，漫画家高桥和希创作了一部叫做《游戏王》的漫画。1998年，随着卡片游戏的流行，《游戏王》被改编为动画在朝日电视台播出，其相关卡片也开始全面进军日美市场。到1999年，高桥和希步入了事业的巅峰状态，由于《游戏王》系列相关产品的热卖，该年度高桥和希的纳税额在日本“其它类”中排名第一，收入高达10.98亿日元，是当年度所有漫画家中收入最高的。

对于《游戏王》的忠实FANS而言，如图这样一组超级卡片的重要意义不言而喻。不过，在送出这些独一无二的稀有卡片之前还敬请您三思，因为那意味着您今后在与这位朋友的卡片对战中只有受虐的份。

稀有度
精美度
实用度
出品公司《游戏王》

©OVERWORKS/SEGA,2002 ©2003 EA GAMES.All Rights Reserved. ©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD.



哈罗

稀有度

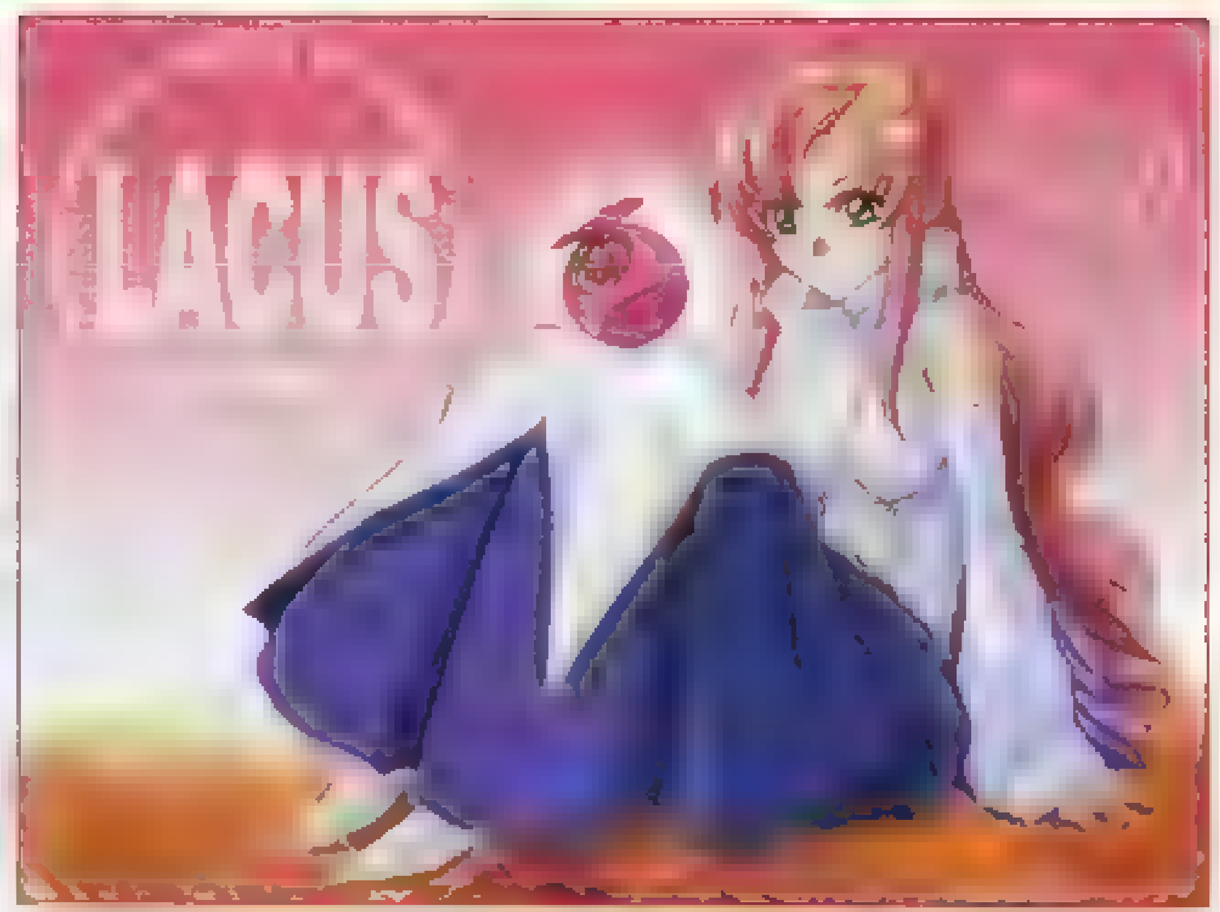
精美度

实用度

出品公司《超级机器人大战》

如果说还有什么机械能在《机动战士高达》的残酷战争历史中给人留有一丝温馨的感觉，那么一定非可爱的哈罗（ハロ）莫属了。自从阿姆罗在《0079》里鼓捣出了这么一个古灵精怪的小东西出来后，哈罗的人气便开始一路飙升。从“《超级机器人大战》系列”每作里均把哈罗列为数一数二的强力芯片看来，哈罗的个人魅力甚至远远凌驾在各路高达之上，不得不令人感叹果然只有“卡哇伊”才是王道啊。

好在哈罗的芳踪并不难寻，许多电玩专卖店里均有出售，只不过功能相对而言少得可怜。就拿这个图片（猫太友情提供）来说吧，表面来看，它是一只可爱的哈罗，而实际上——在我看来它只是一个垃圾桶……（猫太：你这家伙不是也想被塞进去吧？）



▲拉克丝是“《高达》系列”中最著名的哈罗饲育员。

收音机

如果你觉得用电波来传递声音讯息的方式已经落伍，那可就大错特错了。在这百余年来，作为人文生活的重要组成部分，虽然广播电台受到了迅猛发展起来的电视业与报刊业的猛烈冲击，但它的独特功效依然是无可替代的，至少无论时代如何发展，它始终都会有着一批最忠实的听众。




▲只要收音机还带在身上，《寂静岭》的世界便永远也不会寂静。

稀有度

精美度

实用度

出品公司《寂静岭》

对于已经淡泊了这台传统电器的玩家们而言，“《寂静岭》系列”的收音机重新诠释了恐怖的含义，当身边有怪物迫近时，怀中的收音机便会发出阵阵沙哑声，那种从微弱逐渐发展到喧噪的感觉令人不寒而栗。所以，如果您要把它作为礼物送人的话，记得事先把旋钮调到一个空白的频道，那样会更有气氛一些。

戒指


◀佛罗多是不是也在考虑该戴在哪个指头上才好呢？

稀有度

精美度

实用度

出品公司《指环王》

现在，有许多喜欢佩戴戒指的年轻人并不知道戒指戴在指头上的意义。当你决定要戴一枚戒指上街时，不妨事先补习一下戒指上的学问，或许你的动机仅是装饰而已，但能避免误会，又何乐而不为呢？

戒指的暗示：戴在食指上，表示渴望爱情、希望找到结婚伴侣；戴在中指上，表示正处在恋爱之中或已经订婚；戴在无名指上，表示已经结婚；戴在小指上，表示独身或离异。此外，不戴戒指也有“本人尚名花无主，你可以追我”的意思，但还请各位自信心过剩的男士不要太执着于这点。

需要特别说明的是，有一种戒指，无论你戴在哪里都不具备任何意义，那就是《指环王》中的魔戒。当你收到这件礼物时，你可以戴在任何你想戴的指头上，没有任何拘束——反正没有人能看到。

滑板

于1960年由冲浪运动演变而成的滑板运动，如今已成为地球上最“酷”的运动。仅在美国，滑板运动的发烧友便多达450万之众。由于滑板运动太过惊险刺激，上世纪70年代初，滑板运动曾遭到美国政府严令禁止，一度沦为地下项目，直到80年代中期才得以重见天日。这项“都市魔幻”卷土重来之后，其声势之大影响之广使其成为了许多厂商眼中的印钞机。滑板天皇巨星托尼·霍克（Tony Hawker）和安迪·麦克唐纳（Andy Mcdonald）在许多年轻人眼中无疑是和乔丹、桑普拉斯一样的超级偶像。不过，如果您是第一次收到滑板这份礼物的话，那么不妨考虑事先预备一些跌打伤药……呃，我的意思是，至少这没有坏处。





稀有度

精美度

实用度

出品公司《托尼·霍克职业滑板》

◀《托尼·霍克职业滑板》也许要对美国现今恶劣的交通状况负点责任。

兰古瑞萨

华丽的冷兵器永远也不会被现代枪械取代，这是一个不争的事实。所以，在客厅的墙壁上悬挂一把中世纪的名贵刀剑并不是守旧，而是身分与品位的象征。




▲漆原智志的人设特点是：美女越来越多，衣服越来越少。

稀有度

精美度

实用度

出品公司《兰古瑞萨》

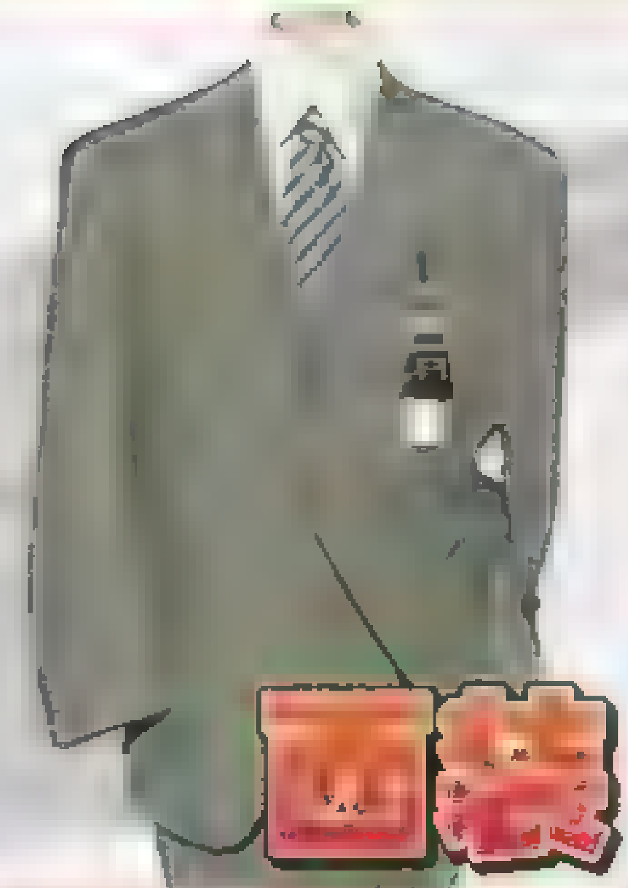
作为“《兰古瑞萨》（又译《梦幻模拟战》）系列”的标志，圣剑兰古瑞萨是当之无愧的神兵利器，如果您的朋友是一位缅怀经典的人，那么这把仿真版圣剑一定会令他得到至高感动。不过，考虑到人在心情激动的状态下会做出异常举止，建议事先不要将其开刃，那样或许会给您带来一些小麻烦。

©2003 ACTIVISION ALL RIGHTS RESERVED ©1999,2002 Konami Computer Entertainment Tokyo ©1994 NCS CORP

西装

与多年前相比，注意穿着打扮的男人越来越多了，再不考究的男人也知道在不同场合应该穿不同的服装。而在促使男人们塑造一个精明、干练、潇洒的现代形象的男装中，西装无疑是最好的工具。

西装是男士在正式场合着装的首选。它拥有开放适度的领部、宽阔舒展的肩部和略加收缩的腰部，穿在身上，会显得英武矫健，风度翩翩。不过，在大多数电影和游戏里，我们通常只会看到衣冠楚楚的主角们穿着西装同敌人厮打得死去活来，这些具有明显误导作用的歪风邪气近来似乎有愈演愈烈之势。总之，作为一件体面的礼物，送出西装的你已经尽了一份朋友的职责，至于人家穿它来做些什么，管他呢。



稀有度
精美度
实用度
出品公司《荣誉之战》





▲李连杰的《荣誉之战》销量虽然欠佳，但一招一式却完美地体现了中华武术的精髓。

◀李连杰“20多年前，我与美国前总统尼克松会面，他叫我好好受训，然后当他的私人保镖。我对他说我不要当一人的保镖，我要当中国十几亿人民的保镖！”

高尔夫球具

高尔夫球是一项古老的贵族运动，它起源于15世纪的苏格兰，由当时牧羊人消磨时光的游戏发展成为当今世界上最为风行的体育运动项目之一。对于高尔夫（Golf）的流行解释是：G代表绿色（Green），O代表氧气（Oxygen），L代表阳光（Light），F代表友谊(Friendship)。这四个要素引领着高尔夫运动逐渐成为都市白领们最为喜爱的消遣方式。或许您会觉得这份礼物暂时还不适合您的朋友，但就对方而言，在房间的角落里添置一袋名贵的高尔夫球具永远也不会显得多余。





稀有度
精美度
实用度
出品公司《大众高尔夫》

◀日本人大概是全亚洲最喜爱高尔夫运动的民族，从“《大众高尔夫》系列”惊人的高销量里我们可以清楚地了解这点。

书





稀有度
精美度
实用度
出品公司《影之心》

▶不要以为《影之心》的女主角艾丽丝是个博学多识的淑女，至少被她用书砸死的敌人都不承认。

近年来较为突出的文化时尚现象便是礼品书的出现。现在，书不仅仅是传播文化的主要载体，也逐渐开始成为了娱乐时尚的一个休闲内容。书的选购很有学问，一般来说，自己看书多是选购平装本或简装本，而作为礼品则必须是精装本，也就是所谓的礼品书。价格较贵的礼品书，多是大部头的艺术类藏书，或者是有很高收藏价值的文学书系。这些书的特点是可以反复阅读增长学问，有的还可以保值增值。这些讲究收藏价值的礼品书虽然价格稍贵一些，但因其内容和印制上都十分讲究，送人或自己保存都有意义。除此之外，电影《后天》还提醒我们：在严寒的冬天里，书籍最起码能用来保暖。

苏-27



稀有度
精美度
实用度
出品公司《皇牌空战》

苏-27重型战斗机（北约代号“侧卫”）可以算是十余年来持续大红大紫的战斗机，不论在航展还是实战中都大出风头。在北海的一次巡逻中，俄罗斯飞行员为了赶走一架入侵的P3C反潜机，居然用“侧卫”的一个垂直尾翼将对方的发动机短舱割开了！随后在欧洲航展上，苏-27精彩的“普加乔夫眼镜蛇”动作更是令西方世界惊叹不已。对于“《皇牌空战》系列”玩家而言，相信也绝不会对性价比极端优异的苏-27感到陌生。如果有一天，圣诞老人在平安夜里驾驶着苏-27以熟练的眼镜蛇动作降落在您家的楼顶，那么请您务必要保持镇静，譬如边玩着《皇牌空战》边头也不回地对他说：“礼物放在车库就可以了，谢谢”。



▲《皇牌空战5》的游戏画面几乎达到了以假乱真的地步。

篇末声明

本清单仅供参考，还望各位读者依据个人收入状况量力而行，否则我敢打赌您的朋友收到礼物时受到的惊吓要远高于惊喜。



©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment Inc.All rights reserved. ©2004 ARUZE CORP.All Right Reserved. ©2004 Nautilus Inc
©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners,and used with such permissions./Copyright and other rights owned by BAE SYSTEMS PLC and its partners and are not to be reproduced without the prior written consent of BAE SYSTEMS PLC /Produced under license from Boeing Management Company /MIRAGE and RAFALE are aircraft and registered trademarks of DASSAULT AVIATION / Japan Air Self-Defense Force /Lockheed Martin Trademarks used under license to Namco Ltd /Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation

游戏立方

栏目主持：多边形

Email to: game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【星夜 提供】为里昂贴身设计的全套时装

Capcom的官方网站上最近开始接受《biohazard 4》主角里昂的全套服饰的预订，这套名为"Leon's Collection"的服饰产品还包括手套、皮带甚至香水，Capcom表示这套纪念收藏品并非里昂在游戏中真正所穿的衣服，而是穿上去会有"里昂风度"的休闲装，是为里昂贴身设计的一套服饰。其中多数服装并没有在游戏中出现。这批服装的做工非常精致，都是由著名时装公司设计的，价格也是非常昂贵。让我们来看看其中比较重要的组成部分吧。



▲这件外套售价高达13万65日元，是这批服饰中最为昂贵的。



▲纯银制作的项链，售价高达37800日元。



◀这瓶男士香水的售价高达4725日元，比很多大牌子都要昂贵哦。



▲由Machine Head设计的T恤，售价为6090日元，差不多可以买一款游戏了。



▲名字叫做"厕所(Toilet)"的皮制手套(－_－!)，售价高达14490日元。



▲售价为131250日元的皮衣，感觉非常酷吧。



▲枪套的设计图，售价为31500日元，用来当钱包还是挺不错的。

【阿迪 提供】土星十周年纪念用USB手柄



▲金属蓝的普通限定版



▲暗银色的网络限定版

相信老玩家们或多或少都对当年的土星有着怀念之情，而这两款网络限定版和普通限定版PC用USB手柄，就是为纪念世嘉土星发售10周年而特别复刻推出的。暗银色的网络限定版是否又勾起了大家对土星的美好回忆呢？这两款纪念手柄的大小为147.6mm(W)×84.3mm(D)×30.5mm(H)，重量是180克，对应USB1.1，连接线长度为2米，对应操作系统包括Windows 98SE/Me/2000/XP，不对应Windows 95/98。

这两款限定版都是限定2000个，想买的玩家就要先下手为强咯！顺道给出相关地址：http://sega.jp/pc/pad/home.html 方便各位玩家查询。

【多边形 提供】侍道小游戏

定于2005年1月1日发卖的《活剧侍道Samurai Westen》是由Spike公司开发的，当然多边形在这里不是要给大家来介绍这款游戏啦，而是要向大家推荐这款在本作官方网站上公布的迷你小游戏《乱斩》！

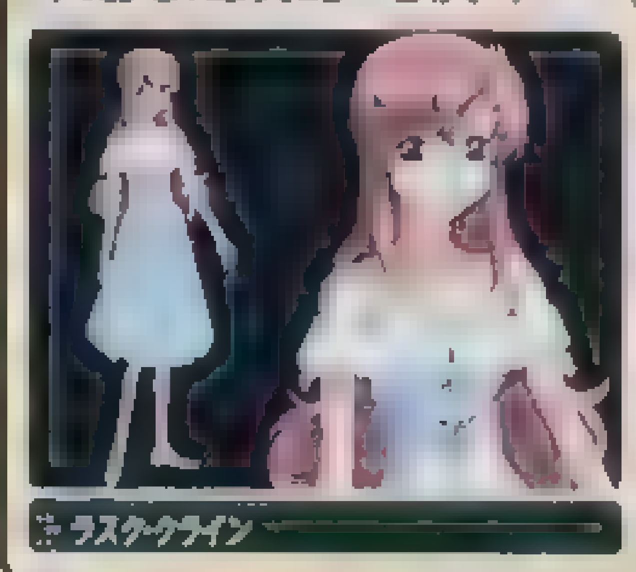
进入官方网站http://www.samurai-w.jp/，点击"minigame"的选项，再点击"GAME"就可以开始了，不过首先要提醒大家的是确保你的浏览器安装了Macromedia Flash Player的最新版本哦。

游戏开始前会要求你填入E-mail地址、姓名和昵称，游戏开始后的操作很简单，键盘上的←键是用来格挡敌人发出的子弹，→键是用来斩杀敌人，每一关都需要杀死指定数量的敌兵，而且在关底还有相应的BOSS，BOSS战的方法是按照屏幕下方滑过的按键依次输入，难度不低哦！别看这个小游戏还有像模像样的排名系统，目前世界最高排名是一位名叫Shizuku8的网友，分数为骇人听闻的95838分，想挑战他的分数吗？那么你就来吧！什么？你问多边形的分数是多少？那当然是……(开始顾左右而言他)



【[illegible]】[illegible]

于10月在日本开播的高达动画新作《Seed Destiny》已经2月有余，也许是为了故弄玄虚吧，仅播放了近10集的该作，已经充满了各种悬念，以及……令同人们大肆YY的剧情。在这其中，在观众群中争论得最久的，恐怕当属在最新一集中出场的那位外貌与前作女主角拉克丝一模一样的神秘女性角色。其实她在开场动画中就早已出现，UCG以前的动漫园中，我们就已经对在开场动画中出现两个"拉克丝"进行了是否是克隆体的猜想。而耐人寻味的是，在上个月，有人在该动画的官方网站上看到了关于拉克丝的介绍，而图中的人物名，却写的是拉斯克(ラスク)，而非拉克丝(ラクス)。这看似漫不经心造成的"笔误"，一下子在观众群中引发了轩然大波。12月初，官网上的人物介绍名又改回了拉丝克，而且最新播放的一集的配音名单中，田中理惠担任配音的角色名也并非是拉克丝或是拉斯克。真的是笔误，还是"原来这一切都是导演的阴谋"呢？目前看来，笔误的可能性还是比较大的。但愿，将来的《Seed Destiny》能够针对两位拉克丝的出现，为FANS带来一个合理的解释……



【D·S 提供】PS2新创意手柄"凤凰革命"登场

GAMESTER日前公布了一款名为"凤凰革命"的新型PS2手柄。除了其华丽甚至有些怪异的造型之外，更值得注目的是这款PS2手柄上的两个模拟摇杆、方向键和4个主键键位可以随意改变位置，这样就可以组合搭配出传统PS2手柄键位、适合主视点射击游戏的双模拟摇杆操作键位以及模拟摇杆和4个主键都在同侧的RPG式单手键位、方向与4键相反的左撇子键位等等。相信这种创意很有可能影响到今后手柄造型与功能的发展方向。



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©Spike Co., Ltd. All Rights Reserved
©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
SEGA、サガサターンは、(株)セガの登録商標または商標です。

《红侠乔伊》杂兵纸模摄影大赏

胜负师：在UCG的2005年第1期（总118期）中，我们根据当期赠品纸模的制作特点，举办了“做杂兵纸模，得新品特辑”的小活动，本以为制作纸模有一定的难度，但广大读者积极响应的热情却让我这个活动发起人有些始料不及。本次活动已收到邮件1000多封，用数码相机、手机、摄像头等设备拍摄的照片合计达3000余张。尽管20本特辑已名花有主，（本期的互动信箱中会公布中奖者名单）但是现在依然还有玩家将杂兵纸模的成品照片发过来，重在参与的精神值得鼓励。其中不少玩家在手工、创意及摄影技巧方面都有不俗的表现，更有恶搞者将BT进行到底！这里就为大家精选了一些比较有意思的作品。另外，joy-vj@163.com 这个信箱依然会开放，大家有什么有趣的照片都可以发过来，如果数量和质量都有保证的话，我们会专门开辟UCG读者的“摄影角”哦！你的快乐将会与更多人一同分享。

场景组



▲金猪叠罗汉。新年里讨个好彩头，恭祝各位财运亨通，全机种至霸！



▲高学历杂兵。这位大侠好有胆识，不过上课时还是要专心听讲哦！



▲杂兵照镜子。居然复印后做了两个，真是有心人啊！

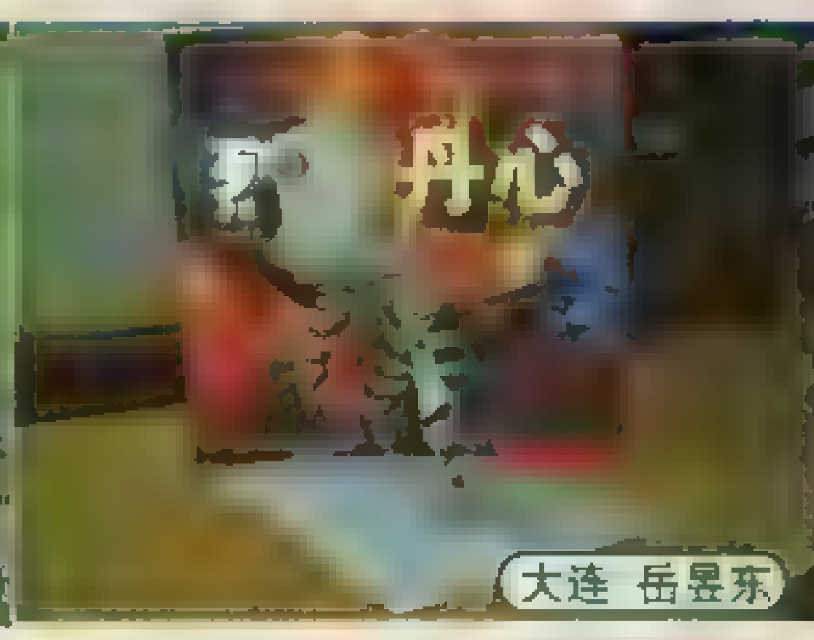


▲肥猪卫士。“谁……谁敢靠近我的猪，我就和他拼了！”

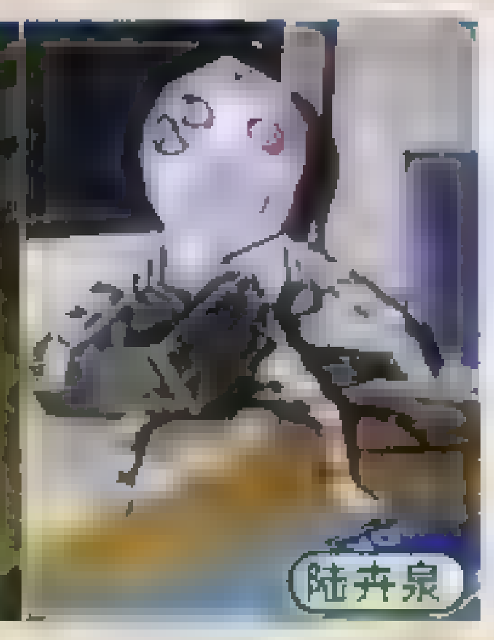
情节组



▲THE 杂兵。SNAKE，如果饿了就找条蚯蚓吃吧。



▲向救火英雄致敬。这个杂兵的制作者就是上期读编中介绍过的消防战士。



▲为PS2代言。两年前的PS2纸模还保存完好，强！



▲MGS4 食杂兵者。纸虽说也能吃，但味道显然不怎么样，建议涂点“老干妈”。

恶搞组



▲下决心戒烟。吸烟有害健康！说起来编辑部的烟民比例还不到5%。



▲来点热水。下班后泡个澡绝对是好享受啊！



▲亲爱的马桶。游戏中的不真实之一：无论是英雄还是杂兵都不用上侧所。



▲真・欠扁杂兵。看到这家伙的委琐相，真想把它胖揍一顿。

妙手组


▲初号机杂兵。“妙手”即妙手偶得，左右手装反了之后倒是有些暴走的气势。



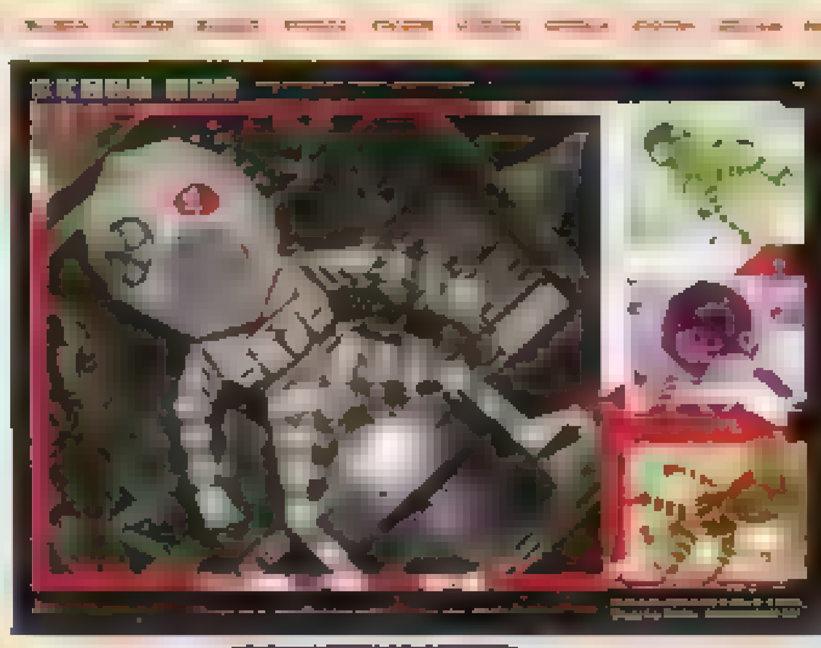
▲迈克尔・杰克逊杂兵。天皇巨星的经典POSE。


▲芭蕾舞杂兵。如果能做出4个这种样子的杂兵，就能跳小天鹅舞了。

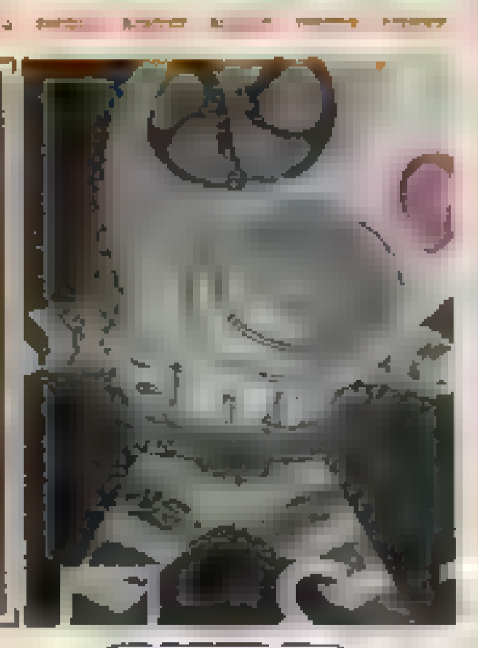

▲百老汇杂兵。这个动作在百老汇歌舞剧中比较常见。

特效组


成都 何云
▲蜘蛛侠杂兵。利用特殊的拍摄角度制造出攀墙吸壁的效果，很有创意啊！


广东 李晓文
▲超COOL杂兵。和左图结构相似，但特效处理更接近于电脑桌面的风格。


云南 陈伟峰
▲杂兵・1943。黑白老照片的感觉很有文化气息。


重庆 曾奇
▲杂兵化石。很强的改图技术，有瓷器的质感。

创意大赏

福建 滨海最速

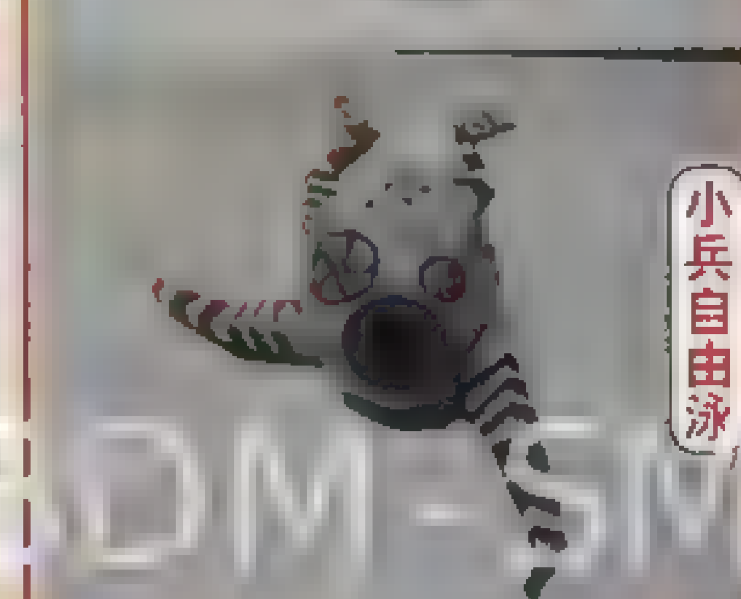
署名为“滨海最速”的这位玩家应该是把杂兵的身体部分做坏了吧。不过经过他一番极富想象力的重新拼装，反倒令这个残缺不全的小纸人具有毁灭性的搞笑度。对于这位朋友的创意与幽默感，您是否也会在开怀大笑后给予掌声呢？









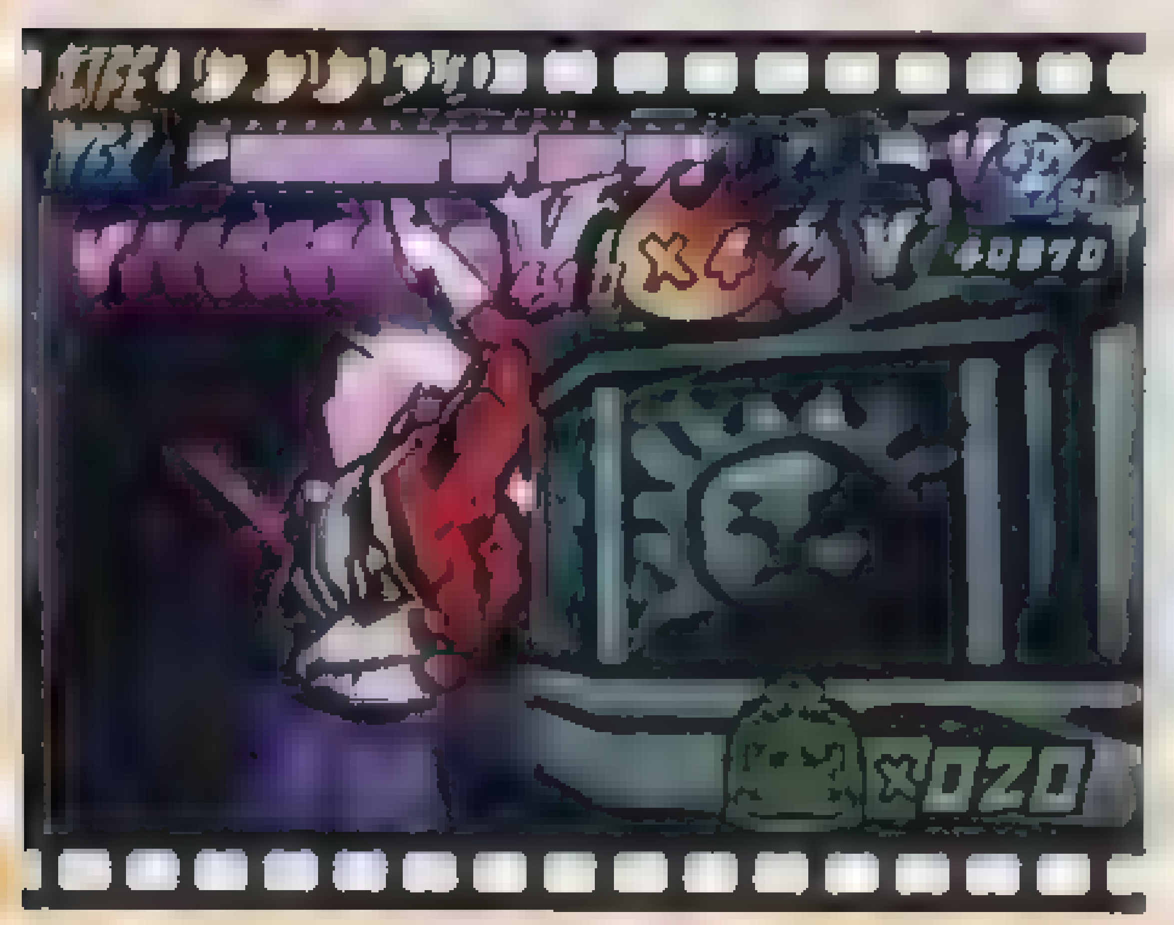




Q 各位编辑好！我有几个问题想请教 ①我最近想买太鼓，但是游戏店老板说原装鼓现在没货，建议我买组装的。请问原装和组装的鼓差在哪里？差很多吗？②我打算买NDS，但是觉得现在的价钱太贵了，想等段时间，老板说过些日子会来港版的，会便宜些，究竟哪个版好呢？请问神游会不会代理NDS啊？什么时候能代理呢？毕竟还是简体中文版看着最舒服。另外，希望以后能够多介绍些女性向游戏啊！最后祝各位老编、中编、小编圣诞快乐！新年快乐！【风飞翀】

A 的确，只有使用太鼓控制器才能体验《太鼓之达人》的游戏精髓和完整乐趣，不过因为这种特殊周边在国内买的人比较少，一些游戏店没有存货也是正常的。原装鼓的手感、质地、做工都要明显强于组装鼓，毕竟是一分价钱一分货。我个人不推荐用组装鼓，不过我算是个“太鼓饭”，所以我的话可以不做参考。（在制定杂志内容时，FANS没有发言权是小编们不成文的规定。）②NDS毕竟是新产品，其价格波动也比较大，比如前两个星期1500的价格，近两天已经变成1300多了，（各地价格有不同）这也就是已经发售的港版机的普遍价格。老板说港版机便宜，可能是因为早前高价进货的NDS还没有卖完所致。神游NDS的传闻在神游SP发售之后就一直没有中断过，但现在神游方面还没有确切消息。我们会对此表示密切关注的。

Q 胜负师你好，看得出来你对《红侠乔伊》很有研究。我想请问一下，在《红侠乔伊2》中怎么才能很快地赚到钱啊？我算了算，就算是光把体力买满就要花50万！（我一开始选的是成人难度，后悔啊！）通关一次我连技巧都没有买满呢！



不要告诉我打什么高评价、全彩V可以有很多奖励分，我看着攻略都只能勉强通关。现在打V难度已经很吃力了，要是手头多点钱，多用用TAKE 2我也就不会这么狼狈了。谢谢！【广州 JOE2】

A 确切地说，选成人难度开始游戏，要买满体力要花583000的V币，一般第一次通关是不太可能赚到那么多的。不过《红侠乔伊2》的钱要比前作好赚得多，因为它有选关模式，有些关卡特别容易赚取V分。比如选择第4关的第2节，在摆放完三神器之后暂时不往前走，开动一下上面房间的机关，就可以进入隐藏房间。这里有很多敌人，还有一个红葫芦，能让VFX槽在一段时间内不消耗，因此可以打出很高的连击数，打好了一次可得10多万分。（得分最高显示为9999）而最后的大钟处敌人更多，画面中更是有两个红葫芦，（V难度以上此处没有红葫芦）同样是尽量打连击，不要过早破坏大钟，那么就有可能一次得到20万以上的V币！反复数次之后，你就不知道这钱该往哪里花了。另外，希望你能努力提升操作技巧，毕竟靠TAKE 2硬扛的做法太没有技术含量了。

Q 各位小编好，有个比较专业的问题想询问一下：新的70000系列PS2（小PS）内部集成了网卡，在系统界面上可以看到有一个“MAC地址”标识，它的值结构可能是这样的：“00-0C-6E-F5-97-A1”。这个地址是什么意思啊？对于主机有什么影响呢？【Email问题】

A 这个问题的确比较专业，泰坦在这里就简单解释一下。MAC地址是指网卡的物理地址（也叫硬件地址或链路地址），它在计算机内部的长度为48位，6个字节，通常表示为6组12个16进制数字，其中前半部分代表网络硬件制造商的编号，它是由IEEE（电气与电子工程师协会）负责分配的，而后3个部分代表该制造商所制造的某个网卡类产品的系列号。每一块网卡的MAC地址都是全球惟一的，除非你有意修改它，MAC地址可以用来区分网卡的实际身分，与IP绑定后可以实现简单的身分认证功能。当然IP地址也必须映射到MAC地址才能完成网络数据包的传输和分配。在PS2当中，地址解析协议是自动配置的，传输过程也都是自动进行的，作为玩家只需要知道，MAC地址将你的PS2标识为全球惟一，假如某个收费的PS2网络游戏需要用到IP绑定MAC地址来验证本人身分，那么你换IP或者换机器都是无法进行游戏的。

Q 我是贵刊的忠实读者，我想问一个有关《塞尔达传说 神奇的小人帽》的问题：传说抓到幸运蝴蝶（No.036）的人能够获得好运，但我完成游戏，还是没见过。难道是我的运气很差吗？哭了。【广州 罗如明】

A 这个问题我曾在《帽子里的小人国》专辑中说过。在墓地、秘境和风之遗迹各有一只蝴蝶，需要和旅店里的三个少女拼碎片才会出现。祝你早日找到蝴蝶，也祝你得到好运。

Q 各位辛苦了，小弟最近在玩PS2版的《牧场物语》，出了点问题，望指点。在游戏里怎么割牧草啊？牧草是否是牛圈外的那一块有草的地？就是有棵树那，那里的草很少，还不能使用镰刀。攻略里说要使用肥料，可是在哪用啊？我找不



到，我都快没有饲料啦！而且在外放牧，牛的产奶量会减少，有什么办法避免？游戏里有没有可以增加体力的药啊，就像中秋之月里的木之实。体力不够用，一会儿就眼冒金星了。【Ayuyu】

A 拿着肥料对着草用就行了，用过一次的草是不能再用的，所以不用担心重复施肥，牧草长成了自然就可以收割了。至于牛的产奶量减少的问题则与放牧无关，产量自然会慢慢减少，到最后就没奶可挤了。体力上限这一代不能增加，不过恢复起来很容易。你说体力不够用，是因为你的农具太差，买了好农具之后就事半功倍了。

Q 请问胜负师：你在《红侠乔伊2》攻略中提到，第4关BOSS战使用西尔维亚的REPLAY打会对BOSS造成较大伤害，但我反复尝试好像并不比乔伊强啊，有时甚至不扣血，为什么呢？还有第5关那些盾牌上有角的小兵怎么才能令他们气绝呢？还望指教！【Cloud】

A 我在攻略中写的是“REPLAY雷电脚”，即西尔维亚在使用COOLBLUE KICK时同时按L1和R1，女主角的三种VFX同时发动，其威力就会大于乔伊的SZ拳了。而那种尖角盾的杂兵还未发现使其直接气绝的方法，只能依靠其他兵种气绝后将其连锁掉，或直接用VFX把他干掉。可能有人会问，如果选择V和超V难度开始新游戏，那么第一关一开始出现的敌人就是这种尖盾小兵，此时乔伊还不能变身，那不就没法打了吗？本作中当然不会出现这么不合理的设定，因为西尔维亚没变身时的拳套攻击是不能防御的，用拳套把盾牌兵慢慢敲死就行了，而且不会影响该场景的彩V评价哦！

Q 胜负师大人，你好！小弟虽说是一名PC GAME玩家，但同时也是一位忠实的“BIO FAN”，只要是与“《BIO》系列”有关的东西我都会尽力去弄来。现在小北有一疑难：众所周知，《bio4》将移植到PS2上，那么原先NGC上的《REBIO》和《BIO 0》会不会也移植到PS2平台上呢？【上海 WINTERS】

A 想不到UCG还会引起PC GAME玩家的注意，不过也不是太意外，毕竟TV、PC本是一家，希望大家能放下成见，促进交流，彼此理解。关于PS2版《bio4》前不久炒得很热，不少玩家对于Capcom的看法也起了微妙的变化。“不是我不明白，这世界变化快！”NGC专属的两作按道理说是不会再移植其他机种了的。不过从《维罗尼卡》到《bio4》，老卡食言也不是一两回了，对于厂商来说，现在真的是“只有想不到，没有做不到”的时代了。对于的你假设，现在想必谁都不敢拍胸脯、打包票了吧。

©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ©CAPCOM U.S.A. INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
Developed by CloverStudio Co.,Ltd.

邪魔院

主持人邪魔天使的随笔

新的一年即将到来，不知道大家回顾这一年来自己所做的一切有什么想法呢？就游戏业界而言，2004年算得上是一个多事之秋，不说别的，光是年末NDS和PSP两大掌机的交锋就已经够刺激的了。

每年12月的第一个星期天就是国际日语等级考试，今年我们的沙罗信心十足地参加了一级考试，在此祝福他能够如愿以偿吧。说起来小邪我当年复习了一个礼拜就PASS了，现在想起来都觉得不可思议，不知道是运气太好还是老天眷顾我第一次没通过而给我格外施恩……

让你体会语言的魅力！

经典台词

《凡人物语》中男主人公杰克有一套衣服居然是《星海3》的主角菲特的衣服，大喜！预约特典收录了tri-Ace历代游戏的战斗音乐CD，大期待。不知道游戏中蕾娜斯和芙蕾会不会又作为隐藏BOSS出现，呵呵，越来越想玩到这个游戏了。

戦争（せんそう）に綺麗（きれい）も汚（きたな）いもあるか！

sensou ni kirei mo kitanai mo aruka.

战争会有美丽和肮脏之分吗？

很有哲理性的一句话哦，虽然在《女神侧身缘》里不过是一个杂兵所说的话，但给人的印象极为深刻。战争只会给人带来痛苦，只有丑陋这个词才适合它。

——我（われ）は生（い）き続（つづ）ける…肉体（にくたい）なぞ器（うつわ）にすぎぬ。

—ware wa ikitudukeru nikutai nazo utuwa nisuginu.

——我会活下去……肉体不过是容器罢了。

这句台词一眼看上去还颇有一些佛教的理论在里面，身体不过是臭皮囊，不过如果知道是谁说出来的那你就不会这么想了。这句话是鬼说的，不过是嘲笑对手的一句话罢了，言下之意就是“我是不会死的，这个肉体我可以不要，大不了再找一个就是了”。

ねえ、一緒（いっしょ）に行（い）こうよ。一人（ひとり）だから思（おも）い詰（づ）めでしょうのよ。みんなー緒なら…

——nee,issyoni ikouyo. hitoridakara omoidume desyounoyo.minna issyonara……

一起走吧。你一个人是想不出来的吧，那么大家一起想的话……

的确如此，当你一个人想出什么的时候，不妨问问你的家人和朋友，他们会给你一些提示的。

游戏实用单词

マジック

英文写成“magic”，也就是我们所说的魔法，在各个游戏中有不同的写法，比如今我们上期讲的“**呪文（じゅもん）**”，还有直接写成“**魔法（まほう）**”。

技（わざ）

在游戏中通常都指的是角色能够使用的特技或必杀之类的能力，而在表示人物能力数据时多半都与命中相关。

素早（すばや）さ和スピード

“**スピード**”就是英语中的“speed”，速度的意思，素早指的是角色的敏捷程度，严格地说与两者还是有所区别的，不过在表示角色的行动顺序上它们有着共同的特点。

クリティカル

英语写成“critical”，在游戏中多半是显示必杀一击，用日语来表示就是“**会心の一撃（かいしんのいちげき）**”，其效果一般都是给予对手表若干倍的伤害。



日本文化一角



正月（しょうがつ）

日本的正月并不像中国那样指的是农历的正月，而是新历的1月，新年假期一般是正月前三天或是一个礼拜，不过现在由于圣诞节也算一个节日了，所以休息日提前到了12月25日左右。跟中国人一样，正月对日本人而言也是最重要的日子。这时学校、公司都会休息1到2周，有人会在这段时期离开家人外出旅游，而那些在外地工作的人则回到老家和家人一起过新年。每年的最后一天，也就是12月31日称为“**大晦日（おおみそか）**”，在这一天为了迎接新年家里要进行大扫除，还要准备**しめ飾（かざ）り、門松（かどまつ）、鏡餅（かがみもち）**等过新年时的传统事物。大晦日的晚上，寺庙会敲108下除夕之钟，意在驱散恶鬼，这时家里人就会吃新年荞麦面来迎接新年。正月一日一大早，很多人就会身着和服去附近的神社进行参拜，祈祷新的一年健康幸福，这被称为“**初詣（はつもうで）**”。新年第一天，人们会看亲朋好友寄来的贺年片和给小孩子发**お年玉（おとしだま，压岁钱）**。

雑煮（ぞうに）

杂煮就是将饼和蔬菜放在一起煮的汤锅，是日本人迎接新年必不可少的料理之一。在关东地方杂煮一般是在清水中放四角形的饼煮，而在关系地方一般则是在味噌汤里放圆形的饼煮。当然，味道还是根据地方以及各家口味的不同有一些变化，除了饼和蔬菜还可以放鱼、鸡肉或者地方特产进去一起煮，浓郁的乡土气息就是杂煮的最大特征。

初夢（はつゆめ）

所谓初梦，就是元旦夜里到二号早晨时所做的梦。如果梦到好的情景则说明这一年都会交好运，“一富士二鹰三茄子”，这就是好梦的顺序，也就是说梦到富士山的话是最吉利的。而为了做一个好梦，会在枕头下压一张绘有七福神以及堆满了金银的宝船的画，而为了赶走噩梦，还会放一张绘有**獏（ばく，传说中吃梦的动物）**的画，这一习俗至今还有保留。

日语Q&A

Q：《火影忍者》里鸣人说话老是带一个“ってば”，这有什么含义么？

A：“ってば”是一个副助词，有把不愉快的事情重新提出来作为话题的意思也有略带焦虑的情绪使对方同意的意思，从语法上讲鸣人的“ってば”倾向于后者，不过一般都把它当成鸣人的说话习惯啦。



传说无限

在《宿命传说》的世界中，"守护者"是最关键的名词之一。相信只要玩过游戏的朋友都会对那几把性格各异的剑有着深刻的印象吧。而在《宿命传说2》中，当舞台转移到天地战争期间时，我们也终于看到了"守护者"的原身——守护者小队全体成员的英姿。下面，就让我们来一同了解一下这几位传说中的战士吧。

栏目主持：卡伦

注：下文中的译名来自于中文版的《宿命传奇2》

守护者（ソーディアン）

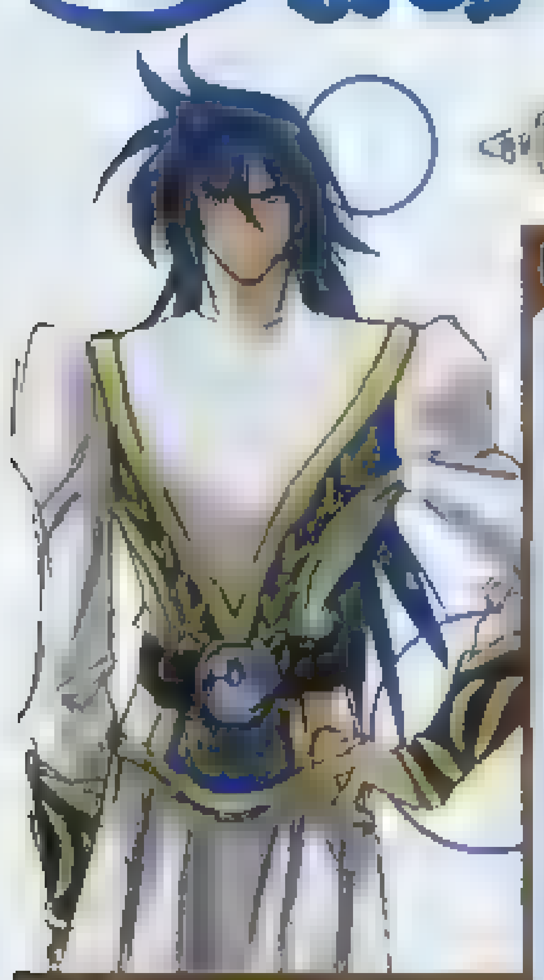


在天地战争末期开发而成，拥有独立人格的六把剑的统称。开发者哈洛路特·贝理塞利欧斯将守护者小队（地上军最强部队）六位战士的性格投射进剑的核心水晶中，以令守护者能发挥其最大的效用。虽然只是在局部战争中使用的武器，但守护者的登场却是将地上军从败势中扭转过来，并最终取得天地战争胜利的原动力。换句话说，正是由于持有守护者的战士能使用晶术，地上人才可以击败强大的天上王米克多岚。

在战争结束后，守护者以自我意识进入了长眠，并被安置到降下的空中都市中。而在1000年后的神之眼动乱中，为了阻止足以毁灭世界的神之眼自爆，守护者们以自己身上核心水晶的共振令神之眼的外壳崩溃从而解除了危机。而从那之后，便再也没有人见过那六把传说中的剑……



守护者小队（ソーディアンチーム）



狄穆罗斯·戴帕

ディムロス

天地战争时期地上军第一师团的师团长，军衔为中将。他有着"突击兵"的外号，而性格则正如外号一样属于热血一型，只要决定了的事情就很难有人能阻止他。在每次出战之前，迪穆罗斯总会向部下下达这样的命令"一定要活着回来！"，因此从最下级的士兵到军官之间敬慕他的人不在少数。

由于狄穆罗斯有着强烈的正义感，并且嫉恶如仇，因此哈洛路特才会将反映其性格的守护者赋予了火的属性。

另外，虽然狄穆罗斯与亚托怀特是一对恋人，但男子那武人的性格却令他总是无法坦白地向女子表明自己的心意，这点似乎是大部分军人的通病吧……



亚托怀特·爱克丝

虽然军衔为地上军的上校，但亚托怀特真正的工作其实是医生，在军中对她的评价则是"社交能力一流，拥有冷静的判断力"。为何以战斗为组建目的的守护者小队会有一名医生加入，许多人都对此抱有疑问。而导致这一现象的原因则在于——亚托怀特同时也是同属于守护者小队的克雷门提的主治医生。

在天地战争初期，活跃于战场上的克雷门提以其赫赫战功成为了军中敬仰的英雄，但在经过长年的战乱后，年事已高的他已渐渐无法承受过高的负荷，虽然他本人不承认，但这却是不争的事实。正因如此，守护者小队才会破格让亚托怀特也进入队伍中。

皮埃尔·德·夏露狄耶



ピエール・ド・シャルティエ

皮埃尔原为地上军第二师团的分队长，军衔为少校，后来因自己本领高强受到上级的赏识而被提拔为守护者小队的一员。虽然夏露狄耶的实力深不可测，但由于出身低微的缘故，他无论如何也无法抹去心中的自卑感，也正因为此而无法充分发挥自己的实力，这是他性格上最大的缺点，后世的史学家也一致认为他是守护者小队中惟一没有完全展现自己力量的人。

不过，他投射入守护者的性格则发生了不小的改变，这大概是长期与其生活在一起的里欧的功劳吧。

劳尔·克雷门提



ラヴィル・クレメンテ

克雷门提是天地战争初期便已成名的英雄，深受部下爱戴的他同时也是地上军最高领导层的一员。本来，年已高龄的他并不是守护者小队的预定成员，但在这位性格倔强的老人说出"我可不会输给20岁的毛头小伙子"这样的话语后，高层也不得不同意了他加入守护者小队的要求。

虽然有人对此曾抱有怀疑，但克雷门提却用自己丰富的战争知识以及经验令年轻人们受益匪浅，而他那和蔼可亲平易近人的性格也令他成为了守护者小队的精神支柱。此外，也正是由于他的存在，才能够令性格火爆的狄穆罗斯不至于经常进入暴走状态。

伊肯迪诺斯·玛依纳特



イクティノス・マイナード

伊肯迪诺斯是地上军情报部门的主管之一，军衔为少将。由于长期所从事的工作的关系，伊肯迪诺斯对于热血性格的人非常反感，认为洗练的行动及思想才是军人应该具备的，他的口头禅是"凡事应以效率为先"，而伊肯迪诺斯与同属于守护者小队的狄穆罗斯性格也一向不合。

"狄穆罗斯中将总是将感性置于理性之上，我与这样的人在人生中是不可能有什么交叉点的。"在进入守护者小队之前，伊肯迪诺斯一直这样认为，而当接到要其加入守护者小队与狄穆罗斯并肩作战的任命书后，伊肯迪诺斯的脸上则露出了感到被命运捉弄的苦笑。

卡雷鲁·贝理塞利欧斯



カーレル・ベルセリオス

卡雷鲁是制订地上军所有作战方案的军师，而他的双胞胎妹妹哈洛路特（不过后世的人全都以为是弟弟……）则是守护者的开发者。可以说，天地战争的胜利，有半数功劳要归于这两位都拥有天才头脑的孪生兄妹。但在天地战争的末期，卡雷鲁不幸死在了天上军领袖米克多岚手中。

守护者原本反映的是其拥有者的人格，但哈洛路特却将自己的性格也投射进了守护者"贝理塞利欧斯"中，哈洛路特为何会这样做，历史学家们对此一直困惑不解。

在《宿命传说》中，天上军领袖米克多岚利用怀戈夺走了贝理塞利欧斯，并将自己的人格投射进其中，战乱也因此而起……

© いのまたむつみ ©NAMCO LTD



万众瞩目的PSP版《真·三国无双》终于发售了！不过由于PSP目前在国内是不折不扣的贵族机种，能玩到的人寥寥无几，制作攻略意义不大。想必大家更关心的，还是头一次登陆掌机平台的《真·三国无双》能够有怎样的表现吧？下面就由我这个“根正苗红”的无双FANS来为大家进行详细介绍吧！

文 纱迦



真·三国无双	Koei	ACT
PSP 真·三国无双	2004年12月16日	日版
1人	640KB	5280日元
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

与《真·三国无双3》的相似度？

第一次为大家报道PSP版《真·三国无双》（以下简称PSP版）时，我们就已经告诉过大家：本作是以PS2上的《真·三国无双3》（以下简称3代）为蓝本而制作的。那么PSP版到底和3代有几分相似呢？经过数十个小时的体验之后，我可以告诉大家：PSP版与3代的相似度约为50%。PSP版在3代的基础上引入了四大变化：废除武器装备、改变成长要素、重新设计战场、加入副将系统，除此之外可以认为是一样的。

当然，作为一个掌机游戏来说，能做到这样已经很了不起的。首先来说说大家最关心的画面。和3代比起来，PSP版的帧数、贴图都有所不及，由此换来的是同屏显示人数只比3代略少。系列一直以来被人诟病的拖慢现象在PS2上都没能解决，我们更不用指望PSP版能搞定了。不过从实际情况来看，PSP版的拖慢现象并不常见，还在可以接受的范围之内。

PSP版音乐的表现力相当强，完全不输于3代。不过游戏中登场的音乐全是3代中出现过的，只有两首原创曲目：一个是区域战斗的胜利音乐，另一个是通关之后STAFF时的音乐。这首曲子其实只是将游戏中的数首音乐放在一起并混过音，不过很难听……

针对PSP的最适化改进

PSP版的宣传口号是：“这是最适合PSP的《真·三国无双》！”针对掌机游戏便携性的特点，PSP版把历代的战场设定来了个大颠覆。

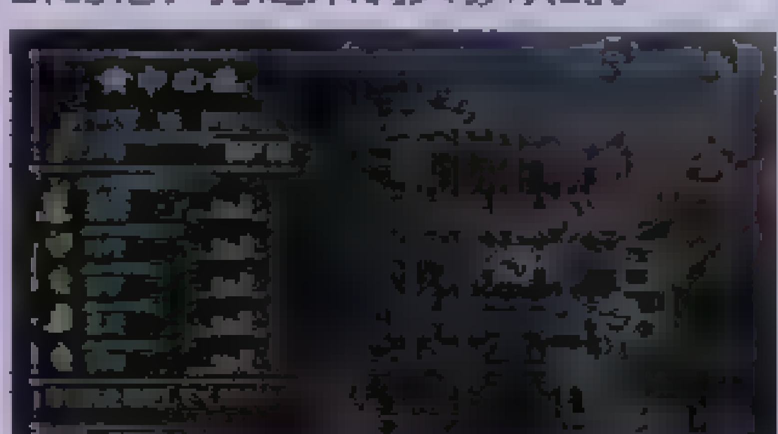
游戏中每个战场被划分为若干个区域。移动时玩家只能向相邻的区域移动，而不能跳跃式的前进。没有敌人的区域可以直接跳过，有敌人的话必须全灭敌人才能继续前进。战场上的基本设施有本阵、兵粮库、城砦和野战场。兵粮库可以恢复体力，城砦可以让撤退的武将重返战场。

兵粮设定也是一个全新的设定。兵粮其实就是限制时间，不过打下敌方兵粮库后可以令兵粮增加，反之亦然。也就是说玩家的表现可以影响剩余时间。此外来到我方兵粮库的话可以将剩余体力加满，但会消耗兵粮。

打过一个区域之后，在决定下一步行动方向时可以选择SAVE。之后只要退回标题画面选择“再开”就可以接着打下去。不过这种中断记录只能记录一个，幸好可以反复读取。初玩时觉得颇为体贴，转念一想，过去可以在战场上随时中断，这样的设定反而还不如过去自由。

战场如此设定，使得玩家不能很快过关，因为你不能直接进攻敌人的本阵。低难度下可以按照通往敌本阵的最速路线进发，高难度下就一定要兼顾友军阵地。实际打起来的时候总觉得时间不够用。当你在这个战场里奋战时，其他战场同样也在进行战斗，所以玩家的行动快慢是至关重要的。

最后说说读盘。进入游戏的读盘时间很长，且没有任何画面，不过进入游戏之后除了进入战场之后需要大约20秒的读盘外就没有读盘了。读完战场之后整场战斗都无须读盘！只是中断再开的话就得再读一遍，如果你水平很差、需要反复中断的话，打起来确实够烦的。



▲这就是黄巾之乱的战场了。

不得不做出的退步

经过初见时的震撼之后，很快就能体验到因为平台缩水而带来的缺点。

通过牺牲帧数和贴图，PSP版的画面已经俨然达到了相当的水平，足以令人竖起大拇指了。不过PSP版不能双打，一直以来大家就希望玩到无分割画面的“无双”，本以为这个愿望可以在掌机上实现，没想到……之所以舍弃双打，很显然还是技术上的原因。作为补偿，PSP版可以和朋友交换自己收集的武将，这也算是体现了掌机游戏的特点吧！

除了硬件差距之外，容量也是一大问题。UMD的容量可达到1.8G，与PS2的DVD容量差了很远。历来游戏中最占容量的东西就是语音和动画，在不影响游戏性的前提下作出牺牲在所难免。游戏中的动画只有三段：片头、结尾和Koei的新作预告。而语音的删减就比较可惜，打起来再也没有“实况三国志”的感觉，幸好所有角色出招的语音还是被完全保留了下来。



▲3代的全部42名角色都可以使用！

新的时间杀手，出现！

《真·三国无双》之所以能够让玩家在上面花上数十甚至数百个小时，就是因为它并不仅仅只是一个动作游戏，里面的成长收集要素才是真正的时间杀手。废除了武器装备之后，大家难免会产生疑问。其实废除武器装备并不意味着取消了成长收集要素。

和传统一样，PSP版各位角色的体力和攻防能力是可以成长的。废除武器之后，角色还是有十级武器成长的概念。但武器等级不能保留，过关后就会消失，下一仗又要从第1级开始练。而成长的速度，与每位角色的成长力有关，成长力是本作新增的。

副将系统是本作的最大卖点。游戏中的副将不但可以帮你冲锋陷阵，还可以附加各种特殊能力，并在战斗中发动特技来扭转战局。副将系统可谓集成长收集于一身。首先，副将也有等级之分，他们也能够在战斗中成长，成长之后各项能力都会提升；其次，副将一共有200名，每位副将都拥有数种特殊能力，或强如鬼神，或弱如阿斗。

当然，副将这个新鲜玩意儿还要有用才对，不然也不会有太多人愿意花时间去收集了。游戏中的副将除了所带兵种不同外，还有战场特性、支援效果、战斗技能这3个能力。战场特性和支援效果是只要带上这名武将就会发生作用的，而战斗技能则必须在战斗中发动后才会有效。游戏中出现的战场特性有9种，支援效果有34种，战斗技能有40种，令人眼花缭乱。副将系统还是很能激起玩家收集欲望的，但不爽的是副将的入手似乎是随机的。



▲本作还会有一些不属于三国的特殊副将。

总而言之，作为本系列第一次登上掌机的第一作，PSP版的表现还是相当不错的。游戏保留了那种一骑当千的感觉，成长收集要素也相当丰富。但要指望它能够超过家用机上的作品，还是不太现实。在2月24日《真·三国无双4》发售之前，就用它来打发无聊的时间吧！

©2004 KOEI Co.,Ltd

ACID的意思是Action Command Intelligence Duel

METAL GEAR AC!D



潜龙谍影 ACID	Konami	TAB
PSP Metal Gear ACID	2004年12月16日	日版
[illegible]		[illegible]日元
无对应周边		对应15岁以上年龄玩家

文 多边形

很多《MGS》的FANS都关注着在12月16日发售的《潜龙谍影3》，而几乎没有人注意到在这一天还有另一款系列作品同时发售，那就是在PSP上登场的全新"《Metal Gear》系列"新作——《潜龙谍影ACID》，虽然本作没有小岛秀夫的参与，游戏类型也由传统的"战术谍报动作"变成了"卡片战术策略"，但是系列精髓的潜入感、紧张感和刺激感却完全地保留下来了哦，不过相信因为PSP目前的天价，很多玩家未能一睹芳容吧？那么就跟随多边形一起来看看这款全新形态的《潜龙谍影ACiD》吧！



游戏基本流程

1 任务准备(Intermission)

在任务开始前要进行地图的选择和卡片的编辑(稍后详述)，这是必不可少的步骤。

2 任务开始(Mission Start)



任务开始后，将以回合制的方式进行，Snake和敌兵的行动方式主要有：

【卡片补充】

这是系统在每个回合开始前自动进行的，一般每次补充2枚卡片，但是随着游戏的进行，补充的卡片数量会增加，但是每次最多拥有6枚卡片。

【卡片使用】

卡片的使用方式主要有3种：移动(Move)、装备(Equip)和使用(Use)，根据卡片不同属性以及实际情况来使用。

【命令菜单】

行动中途可以随时按×键打开命令菜单，执行以下指令：

(Discard)交换不需要的卡片

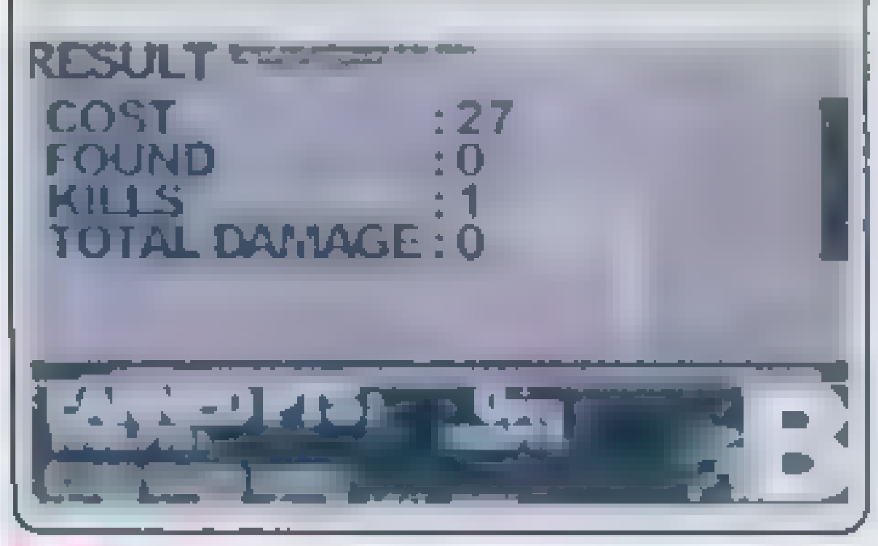
(Punch)对邻格的敌兵进行普通攻击

(Knock)靠住墙壁时可以敲击墙壁引起敌兵注意

(End)结束本回合

3 【任务结束】

每个关卡的任务结束后将根据玩家的表现给出评价并给予相应的奖励卡片，注意某些珍惜卡片是必须用这种方式才能获得哦。评价标准主要有以下四个：卡片使用数值/被发现次数/杀人数/受伤害值，这些数值都是越少越好。(注：每张卡片的右上角都有这张卡片的数值，也就是说你使用的卡片越少，这个数值就越小。)



4 卡片编辑

卡片编辑是在每关任务开始前非常重要的步骤，在这里你可以对下一关你即将使用的卡片种类进行删减，例如如果你对自己非常有信心，可以减少一些补给类卡片而多增加一些武器类卡片；如果信心不足的话，那么多携带一些补给类卡片当然是非常重要啦。下面就对卡片编辑画面进行一下说明。



命令行从左至右依次为	
EDITING	编辑卡片，左右为增减卡片，上下选择卡片
NUMBER	根据卡片编号重新排列
COST	根据卡片数值重新排列
CATEGORY	根据卡片种类重新排列
GALLERY	将已经出现的卡片根据编号重新排列
AUTO	让系统自动进行排列
最后的括号内的数值是(已取得卡片数量/总卡片数量)	

主画面

1.当前卡片　5.卡片种类
2.卡片编号　6.卡片属性
3.卡片名称　7.卡片数/上限
4.卡片数值　8.各类型卡片构成的数量一览

注：一开始Snake只能携带30张不同种类的卡片，随着游戏的进行可携带的卡片也越来越多。

剧情梗概

2016年 美利坚合众国

飞行在35000英尺高空的326航班被一群不明身份者劫持，在被作为人质的517名乘客中还包括哈布参议员——据传将成为下一届美国总统的人物。

同时在位于非洲南部的泰唐共和国的络比托岛上，一名神秘男子的身影出现在岛上由重兵把守的络比托物理化学研究所前。

他的名字叫Solid Snake。

326航班的劫机者只有一个要求——掌管"毕达哥拉斯"。

美国方面研究了劫机者的背景并发现这个神秘的"毕达哥拉斯"是在络比托岛上正在研究中的一个计划的名称。

泰唐政府并不愿合作，声称不想被干涉内政。美国政府在失去耐心后派遣了HRT特种部队前往该岛，但是部队被当地武装力量袭击并失去了所有联络

事已至此，有关络比托物理化学研究所的秘密研究项目也被公之于众

双方僵持不下，美国政府决定甩出他们最后一张王牌——已经退休的传奇英雄Solid Snake。时间已经不多，Solid Snake在这个神秘小岛的秘密研究所前开始了他新的征程……

5 卡片种类一共有5种

既然是卡片游戏，那么各种各样的卡片自然是必不可少的了，本作中登场的一共有5种类型的卡片，每种卡片分别有不同的作用，另外还有一些隐藏的卡片会随机出现，只要是玩家表现得越好，可以获得的卡片就越多哦！



▲依照卡片上的各种不同的武器来根据实际情况使用，要充分发挥每个武器最大的功效哦！

▲根据实际情况来使用不同的动作，每个动作的功能也不一样哦

▲有些道具是可以装备的，而有些道具是需要马上使用的，请根据情况来判断吧。

▲这一类卡片中，有些是必须装备才有效的，而有些是必须在特定情况下才能使用的。

▲前几代作品中的主要角色都会登场哦，他们会给你带来意想不到的特殊作用。

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan.

文 铭风

RIDGE RACERS™

リッジレーサーズ

12月12日，随着全新便携掌机PSP的发售，大人气赛车作品“《山脊赛车》系列”的最新作《山脊赛车PSP》也展现在了我们的眼前。作为PSP首发中最受瞩目的游戏，相信无论是PSP玩家还是广大的赛车游戏爱好者都一定非常想知道这款全新的作品在PSP上会有怎样的表现吧，就让我们看看下面的介绍吧。

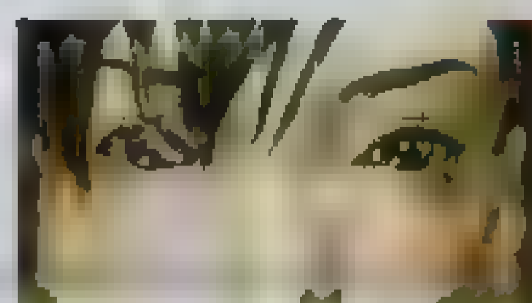
山脊赛车PSP	Namco	RAC
PSP RIDGE RACERS	2004年12月12日	日版
人数	223KB	4800日元
无对应周边	推荐玩家年龄　全年龄	

PSP上的全新体验，究级的“山脊赛车”

华丽眩目的片头



片头中的女主角还是老玩家所熟悉的永濑丽子。在蓝色的拉吉奥和黄色的法塔力疾驶而过后，便是永濑丽子的华丽登场。PSP的宽屏比例和漂亮的液晶屏幕带给我们的是超乎想像的超高画质，在阳光照射下美女名车交相辉映，画面结构十分精美。





主要模式介绍 MODE

世界之旅（ワールドツアーズ）

本作的主要模式，在此模式中能够体验到迄今为止所有的“《山脊赛车》系列”的世界，让玩家体验各种各样的旅行，每个旅行中会有2～6条赛道供玩家挑选。每个赛道都会有排名要求，完成后才能进入下一个赛道。完成所有赛道便完成旅途，同时得到新的跑车，出现新的跑道，让你的山脊赛车世界不断扩展。



奖励（プライズ）

当完成了“世界之旅”中的特定旅途后，便能够得到特别奖励。这些奖品大多为能在PSP那美丽的液晶屏上展示的特殊影像和插图。有初代《山脊赛车》的开头动画和1998年PS版《山脊赛车4》的片头动画，十分让人怀念。



操作介绍 CONTROL

简单的操作

游戏的操作十分简单，只有加速，减速和切换视点等几个键。在游戏中可以选择多种按键设置方式，适合各种玩家。同时增加了新的“氮气系统”。



全新的“氮气系统”

在赛跑过程中进行甩尾能够积蓄“氮气槽”，速度越快，甩尾所增加的氮气越多。“氮气槽”最多能够积蓄三格，蓄满一格后按下R键能够在一定时间内进行紧急冲刺，获得爆发性的加速能力，让你体会到不一样的速度感，同时也是打败竞争对手的王牌。



种类繁多的赛车 MACHINE



从初代的《山脊赛车》到PS版《山脊赛车4》中的跑车都会在游戏中登场。每个种类的车辆根据其性能的高低会被分为六个等级，不同等级的车其外观和性能会有不同，种类十分多。这里放出部分跑车的图片给大家来一次鉴赏。

▶欧洲风味浓厚的赛车，给人以全新的印象。



◀具有强劲性能及耐久性的水平对向引擎是其最大的魅力所在。



◀以擅长跑各种类型的跑道而著称，其技术含量非常高。

▶搭载了全新引擎，不容易出现故障，能稳定地行驶。



©2004 NAMCO ,ALL RIGHTS RESEVED

赛道介绍 COURSE

本作中收录的赛道多达24种，在所有的系列作品中是最多的。其中有些赛道是以往作品中登场的人气赛道，不过除了赛道的路线以及标志性的东西之外，其他都是经过重新制作的。当然，更多的赛道是全新的。每个赛道的风景都十分秀丽，从海边到瀑布，还有都市的夜景，驾驶赛车穿梭其中颇为清爽啊。



www.plumbook.com

超级机器人大战GC Banpresto　S·RPG

NGC　スーパーロボット大战GC　2004年12月16日　日版

无对应周边

文 阿修罗

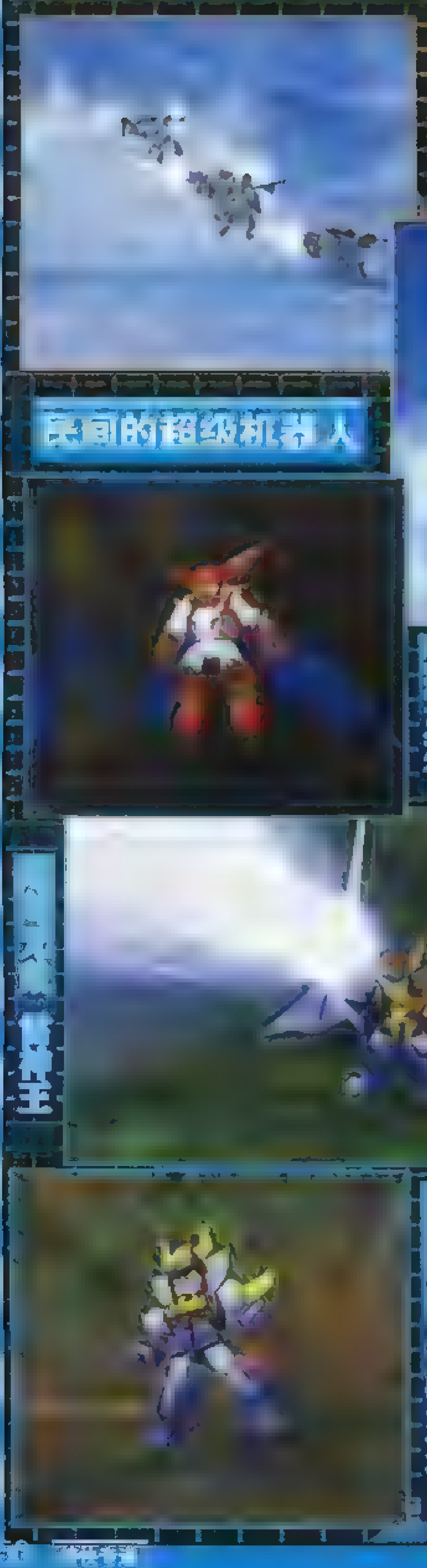




嘿！今天大家热血了吗？又到了每年《机战》爆发的时候了！这次メカ阿修罗我转属的部队是《机战GC》。什么？你还没有收到转队通知书？你连机体都还没有？这些都没有问题！作为前辈的我就给你们这些新兵蛋子来个入队指南吧！向下转，保持队形，一气冲入敌阵吧！

机体大鉴 0.0000001beta

这里是我们GC队格纳库里面摆放着的一些机体，[illegible]……得到机体的请回[illegible]本人可[illegible]

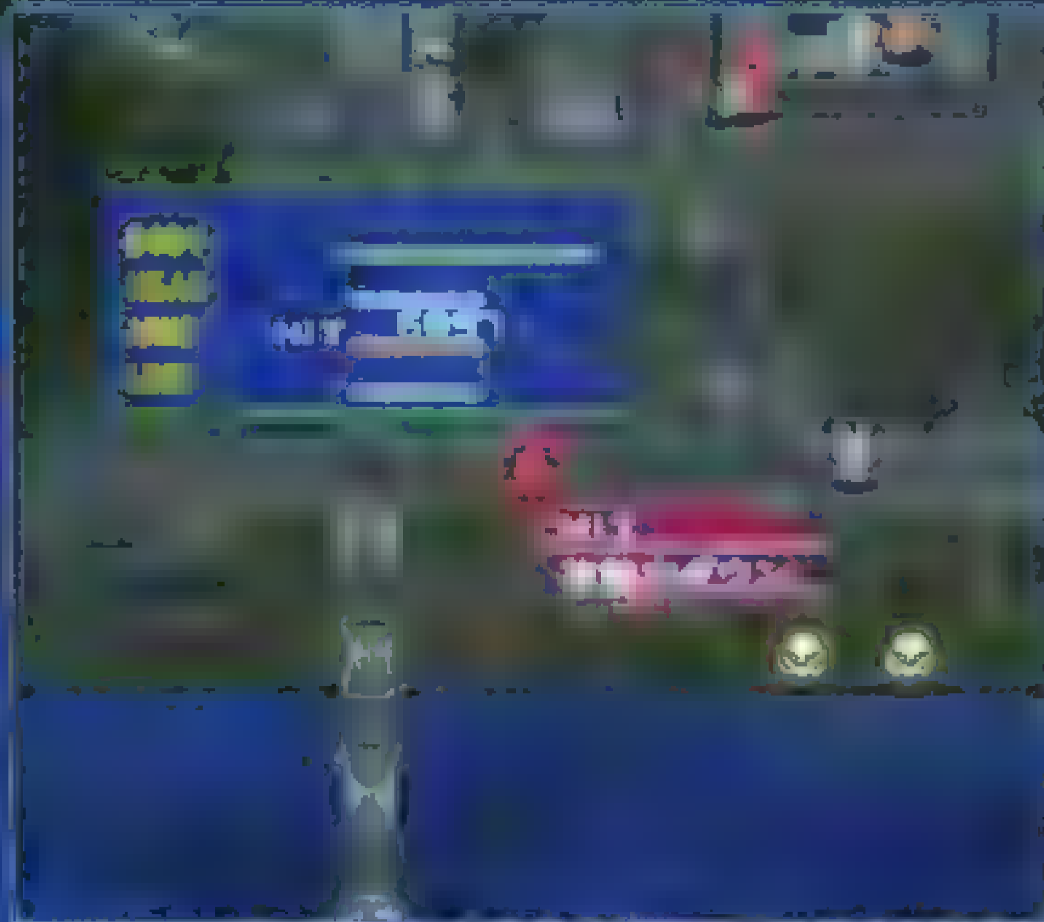




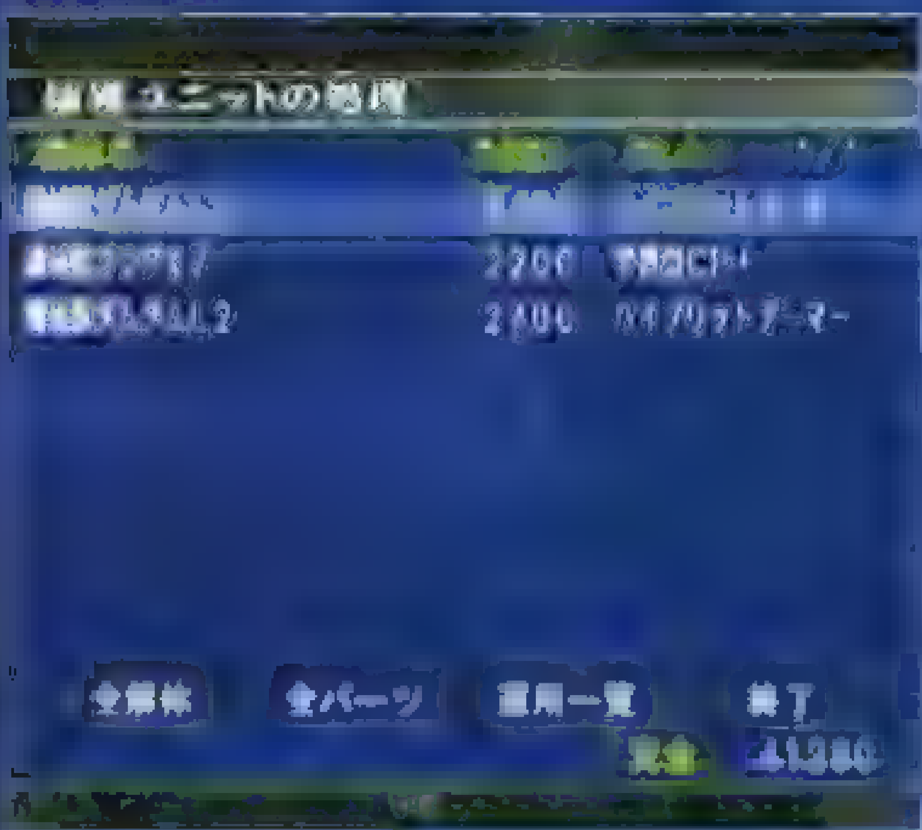
& 3DM SMV
www.plumbook.cn

部位伤害制·捕获

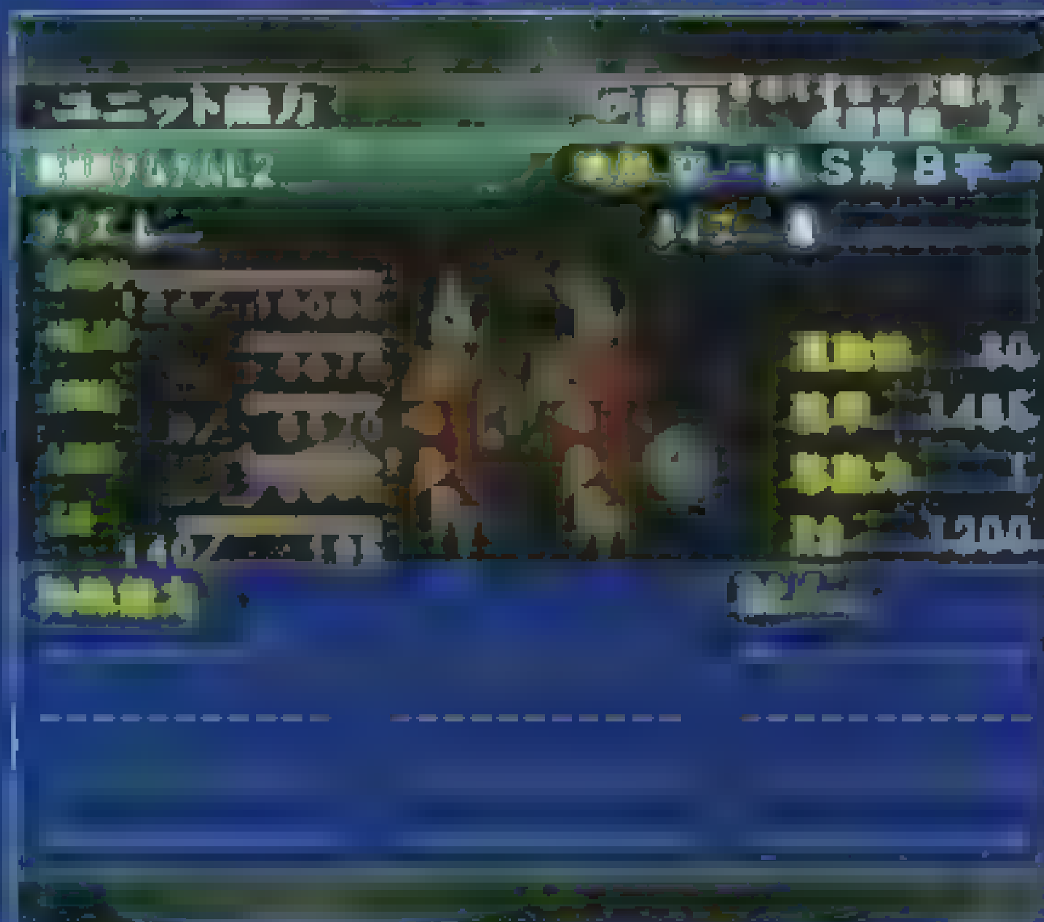
什么？那些机体都是有主的，你们不敢坐？倒也是，虽然有些机体的主人也长年坐冷板凳，不过个个都是有来头的……这样吧！我们新开发了捕捉敌方机体的战术，要不你们就学学那些大众脸，坐杂鱼机出战吧！

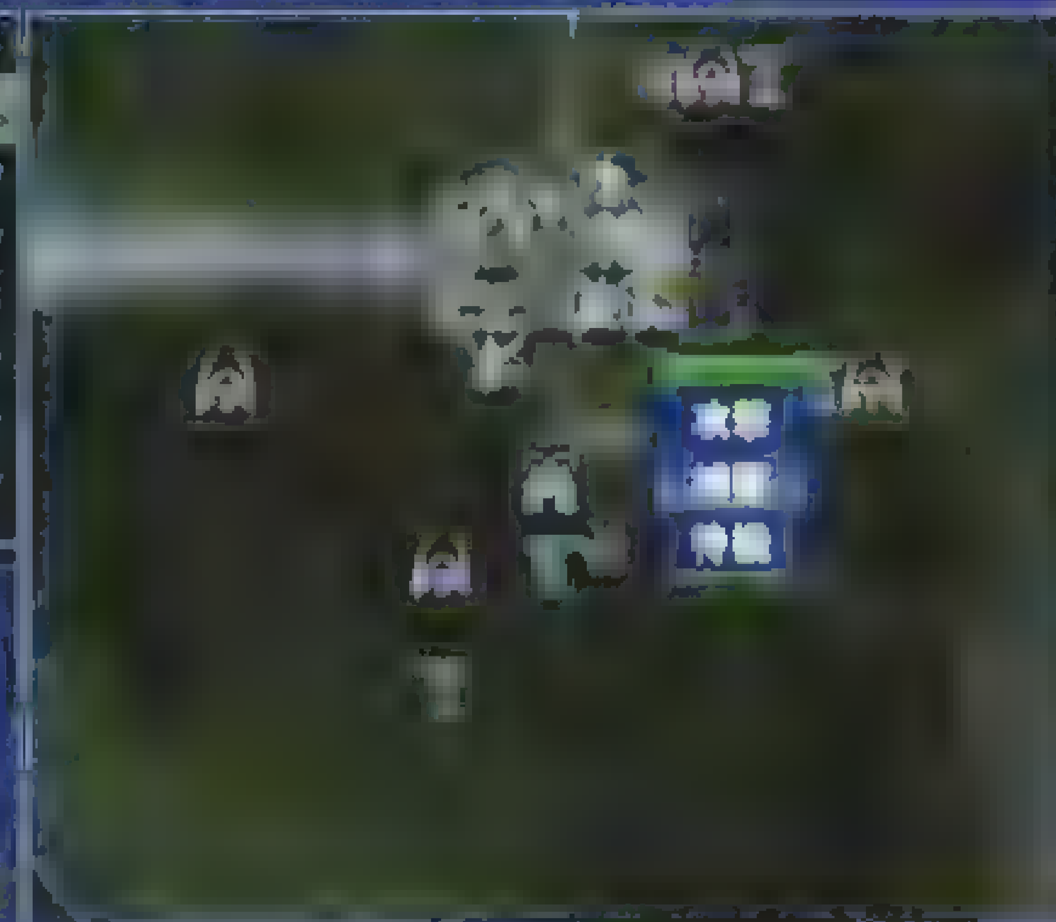



▲[illegible]



本作中所有的机体都分为不同的部位。除了作为本体的“BODY”，普通机体包括“HEAD”、“ARMS”和“LEGS”，战舰则包括“CONTROL”、“WEAPON”和“ENGINE”3个部位。（会有少数机体只有其中某些部位）不同的部位对应机体不同的能力，将其击毁以后不仅可以令该项能力下降，还能令该部位所附着的武器无法继续使用。当机体的3个部位都被破坏后，母舰就可以进行“捕获”。捕获成功以后，玩家可以自己决定将这些俘虏换成资金、强化芯片，或者保留下来由己方的机师操纵。





▲破坏掉3大部位以后，己方战舰就可以对该机体进行捕获了。

体积差战术·狙击

所谓“射人先射马，打战舰先打舰桥”，你看人家红哈雷侠——是赤色彗星夏亚不就喜欢用扎古破坏战舰的舰桥吗？这样才能够以最小的战力获得最好的战果啊！不过这里是《机战GC》的战场，情况有所不同哦！新兵们，你们要在实战中好好研究如何应对不同体积的敌人才行啊！

本作中的机体体积参数不仅和回避率、命中率相关，还和武器的适用范围有关。比如战舰的舰炮只能攻击体积为L或者LL这样的大型敌人，要想攻击M型敌人的话就只有对空机枪等武器可用。而普通的机体对于大型机体也只能攻击到其中的部位而已，并不能对其本体造成致命伤害。虽然这样的设定不能说是完全再现了真实的战况，但是相对来说是比较符合实际情况的。[illegible]（穆·拉·弗拉卡：还好我没有加入《GC》[illegible]）但是如果机师天生拥有“狙击”的能力，那么他们就可以突破机体体型的限制，真正做到[illegible]

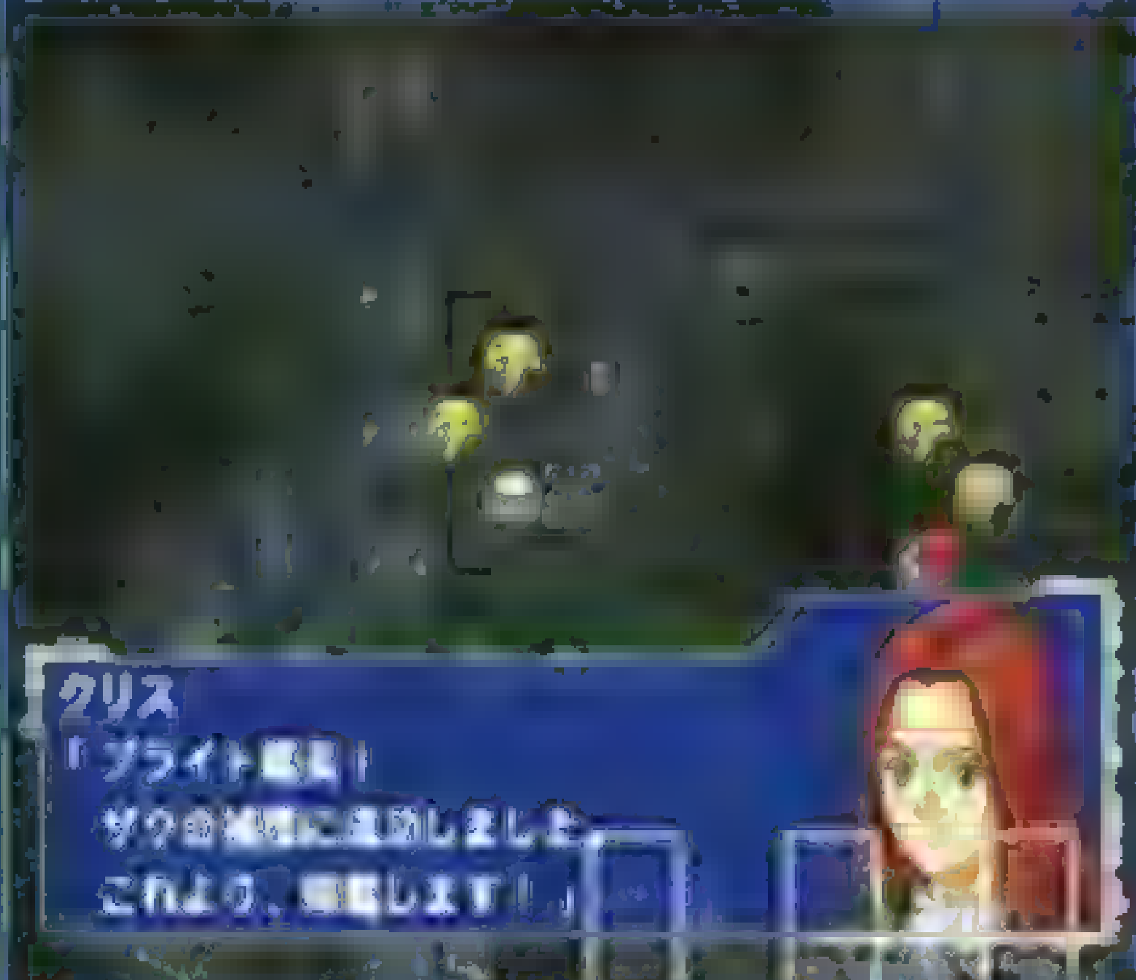


▲狙击能力的好处就在于可以打小机体的部位，也可以直接攻击大型机体的本体。

支线章节·赚钱天堂

你们应该要知道，我们这个战队的资金是非常短缺的。那个什么叫李秋水还是赤月秋水的家伙，还有那个名字和本宫只差一个字的别扭小子等一线队员分走了主要的资金，真是气人啊！不过没有关系！这一次我们的作战中肯定会遇到一些纠缠不清的敌人，这个时候你们跟着那些一线队员去打打秋风，肯定能够得到不少经验值和额外资金的！

本作中，部分章节在结束之后会出现额外的支线章节。这些支线章节和主线的剧情并没有太大关系，玩家可以完全不予理会，直接向下发展主线。但是只要玩家愿意进入这些支线章节，不仅可以看到一些对于主线补完的特殊剧情，还能够得到一些隐藏人物和机体。最关键的一点是，只要玩家不往下发展主线，这些支线章节是可以反复挑战的。希望将己方机体改造强化的玩家可以在这里反复练级，不仅可以获得资金和芯片，还能够令一些低级机师得到成长，可谓一举多得。而且，支线章节是可以中途撤退的，完全不用担心会在这里发生意外的！

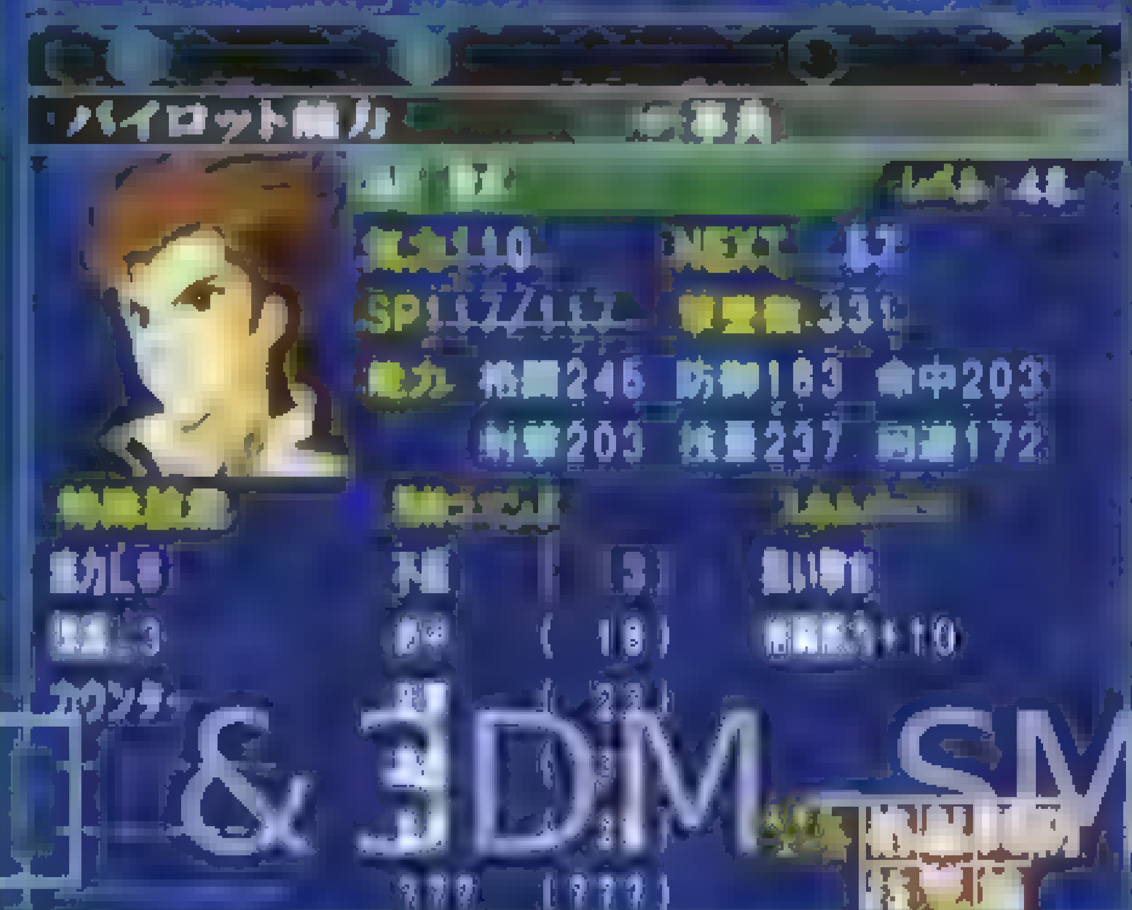


▲[illegible]

王牌机师·ACE BONUS

你们这些新兵，知道你们和那些王牌之间有哪些差距吗？在我们GC战队里面，除了击坠王牌以外，还有各种单项王牌。这些王牌机师通过自己的努力获得了这尊贵的称号，他们也得到了应有的奖励！你们要想出人头地的话，也必须不断努力才行啊！

机战有这样一个传统：当一名机师的击坠术超过50时，他就会升格成王牌机师。成为王牌机师的人不仅可以在出击时就拥有气力加成，在击坠机体时所能获得的资金也会比普通机师要多出一些。本作中，这个系统得到了强化，从击坠王牌进化为了技能王牌。技能王牌除了传统的击坠王牌以外，还包括格斗、射击、回避、防御、技量和精神等其他6种王牌。要想成为王牌就必须经常使用相对应的技巧，比如经常用格斗系武器就比较容易成为格斗王牌，经常用精神指令就比较容易成为精神王牌。成为王牌后，机师的能力会得到一定加成。比如射击王牌的加成就是射击能力+10，命中能力+1，除地图兵器和射程为1的武器外所有武器射程+1。精神王牌的加成就是精神能力+10，SP消费量减10%。



3DM SMV
www.plumbook.cn

机动战士高达 高达 vs.Z 高达	Bandai Capcom	ACT
PS2 ガンダム ガンダム vs Zガンダム	2004 年 12 月 9 日	日版
高路对战、BB Unit	推荐玩家年龄	全年龄

機動戦士ガンダム GUNDAM ガンダム vs. Z ガンダム

文 沙罗

去年也是在 12 月这个时候，Bandai 推出了《机动战士 Z 高达 幽谷 vs.泰坦斯》，本作虽然在系统和画面上与前作无大区别，但由于结合了前两作的要素，所以可以说是一款集系列之大成的作品。

基本操作

○	索敌。再按下时可以进行目标切换。
□	射击。使用主武器攻击敌人。注意只有当锁定框为红色时才能够命中敌人。
△	格斗。使用光剑等武器进行白刃战。连续按下时可以打出连击。
×	跳跃。按住不放时可以飞行。BOOST 用尽时自动落回地面。
R2	特殊格斗。
R1	副武器攻击。
L1	切换指令、通信、发动觉醒技。
L2	特殊操作。如更换武器等。
STEP 移动	向同一方向快速输入两次指令。有上下左右 4 个方向。
变形	在空中按住×键不放，向同一方向快速输入两次指令。仅限于可变式 MS。

战斗画面详解



战力槽
表示敌我双方的战力槽。当任意一方的机体被击破时，槽的长度也会相应地减少。哪方的槽先减为 0，那么哪方便会宣告战败。

觉醒槽
当受到攻击或者给予敌人攻击时该槽便会增加。当能量蓄满后便能连按两次 L1 键发动觉醒技。

[illegible]
当敌机被自机锁定时才会显示。锁定框为红色时，便表示敌机进入了武器的有效射程范围内。若为黄色，则表示此时攻击无效。

信息栏
可以显示出我方机体在战斗中“命中敌人”、“击破敌机”之类的信息。不过如果不小心打中了我方机体，信息栏里也同样会显示出来。

[illegible]器槽
无论是跳跃、飞行、变形或疾冲等动作，都会消费该槽。当槽里的能量用尽时，机体当前进行的动作，比如变形就会被迫停止。只有落回地面以后，才能够回复该槽的能量。

敌机耐久度
当敌机被自机锁定时，机体上会表示出敌机或敌驾驶员的名字以及机体的耐久度。耐久度为 0 时敌机被击破。

耐久值
表示 MS 的耐久度。当受到攻击时，耐久值便会减少。数值变成 0 时，机体便被会击破。

雷达
在特定的范围内，可以表示出自机、僚机和敌机位置。

红色	表示敌机位置
绿色	表示僚机位置
三角	表示自机的当前位置

作战时间
表示关卡的时间限制。根据关卡的胜利条件的不同，当时间减为 0 时，我方有可能战败，也有可能胜利。

[illegible]
当玩家被敌机锁定、或是某个方向出现了敌人，那么画面上敌机所处的方向便会出现警告的标志。在这个时候，如果敌人向自机开火，警告标志还会变成红色提醒玩家。

对僚机下达的指令
僚机为 AI 控制时，可以切换各种指令，使作战变得更加有利。共有ノーマル（自由发挥）、射击重视、格斗重视、援护重视、回避重视等指令。

[illegible]
玩家操作的机体的主要武器的残弹数量。当武器的弹药用尽或是上弹时，颜色会变成红色，表示暂时无法使用

副射击武器弹数
机体的副武器的残弹数量。大部分机体的副武器都是火神炮，也有个别的武器是导弹。没有副武器的机体不会在画面中显示残弹图示。

ARC 模式一览

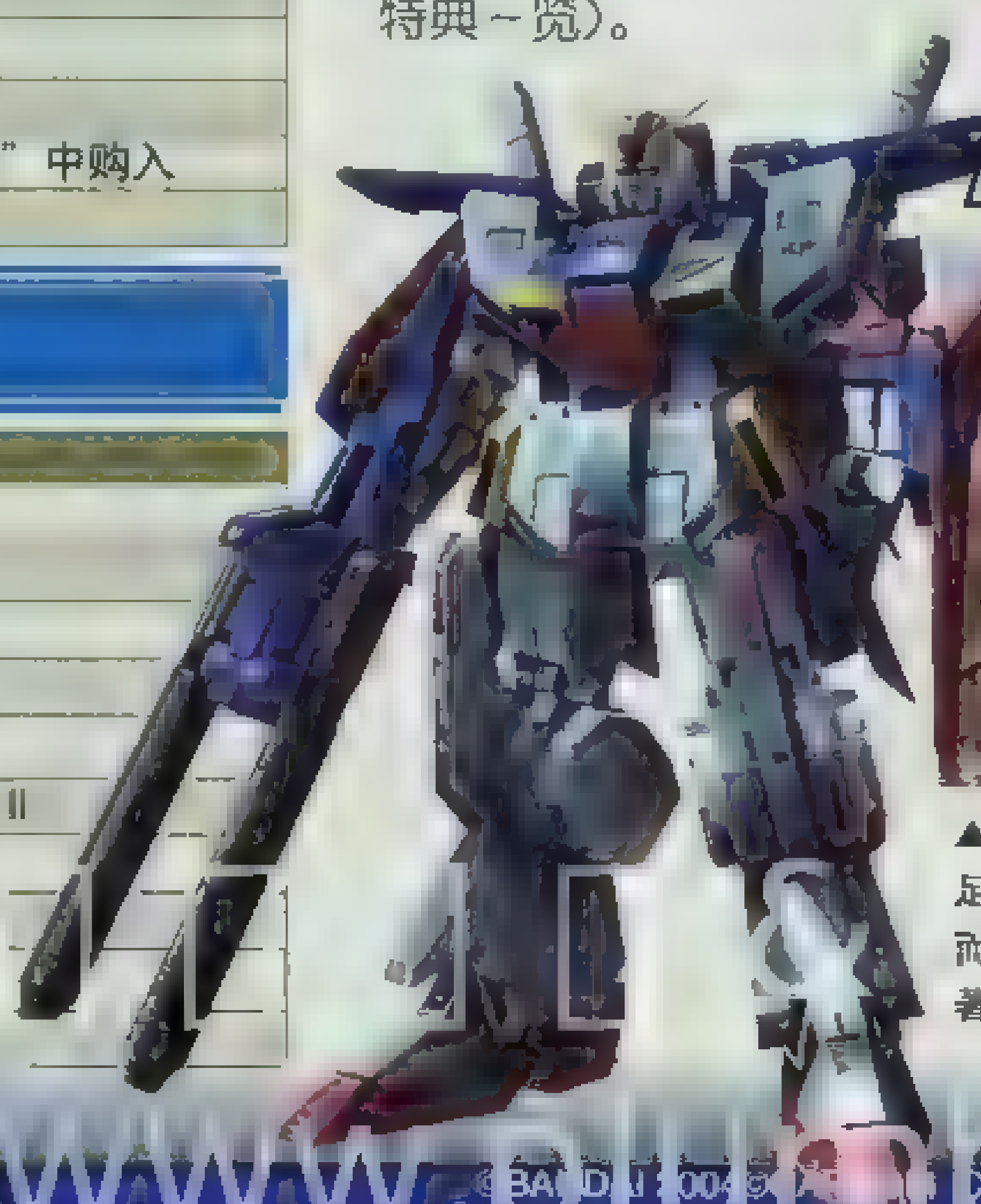
路线	难度	地上	宇宙	空间	说明
初级	EASY	3	2	1	—
A	NORMAL	5	3	2	幽谷势力在第 6 关和第 9 关出现精神力高达和精神力高达 MK－Ⅱ
B	NORMAL	3	3	4	—
C	HARD	3	3	4	—
D	NEW TYPE	5	2	3	最高难度。最后一关将有 3 名 ACE 机师同时出战！
E	HARD	6	4	—	完成一次 ARC 模式后在“特典”中购入
F	HARD	7	1	2	使用一年战争的人物完成一次 ARC 模式后在“特典”中购入
G	HARD	5	3	2	在 ARC 模式取得 ZZ 高达后在“特典”中购入

特典一览

No.	内容	出现方法
1	ARC 模式路线 E	完成 ARC 模式
2	ARC 模式路线 F	用一年战争人物完成 ARC 模式
3	ARC 模式路线 G	购入特典 7
4	各模式可选择“连邦 VS.吉翁 DX”场景	完成路线 E、F
5	各模式可选用《高达 ZZ》的驾驶员	购入特典 4、6、8、9
6	各模式可选用精神力高达 MK－Ⅱ	击毁 A 路线的精神高达及精神高达 MK－Ⅱ
7	各模式可选用 ZZ 高达	购入特典 4、6、8、9
8	可购入“连邦 VS 吉翁 DX”的 MA 图鉴	进入一次生存模式
9	可购入“连邦 VS.吉翁 DX”的乐曲	完成路线 E、F
10	可购入《高达 ZZ》的乐曲	完成路线 G

ZZ 高达也在本作中登场，这多少有些出乎广大高达 FANS 的意料。虽然 ZZ 高达在宇宙世纪模式中只能由阿姆罗、卡缪驾驶，但若能满足一定条件，大家就可以在其他模式中选用它和其驾驶员捷多了（ZZ 高达的出现条件请参考特典一览）。

ZZ 高达





▲ZZ 高达的头部高能光束加农炮威力十足！一炮打掉一架 MS 杂兵机体简直是轻而易举。唯一美中不足的，就是不能像原著中那样分离变形。

© BANDAI 2004 … ALL RIGHTS RESERVED
www.plumbook.cn

觉醒系统

当受到攻击或给予敌人攻击时觉醒槽便会增加。当槽蓄满时便可以发动觉醒技。觉醒技一共分为3种类型，在每场战斗的开始时都可以由玩家自行选择一种：

强袭

发动时机体被黄色光芒包围，攻击力、防御力和机动力都会上升。并且在技能发动后，受到敌人任何攻击时都不会出现硬直状态。无论是冲至敌机面前进行格斗战或是突围都有显注效果。另外，在发动状态下若攻击命中敌人，还能够延长觉醒槽的能量和发动时间。



强袭发动时的效果

效果持续时间[illegible]秒（攻击命中敌[illegible]时可以延长时间）

攻击力……上升20%
防御力……上升25%
机动力……上升25%

其他
- 发动中遭到攻击也不会硬直或倒地
- 发动中命中敌人时持续时间可延长，延长时间以攻击HIT数为基准。

机动

发动后机体散发蓝色光芒，移动速度和攻击速度均会大幅度上升。因此在躲避敌人攻击和逃跑时使用效果最佳。若想在该技能发动的状态中攻击敌人，那么推荐使用近身格斗战。由于出招范围变广，我方往往能在敌人攻击前便命中敌人。另外，该效果的持续时间约15秒，但不能延长。



机动发动时的效果

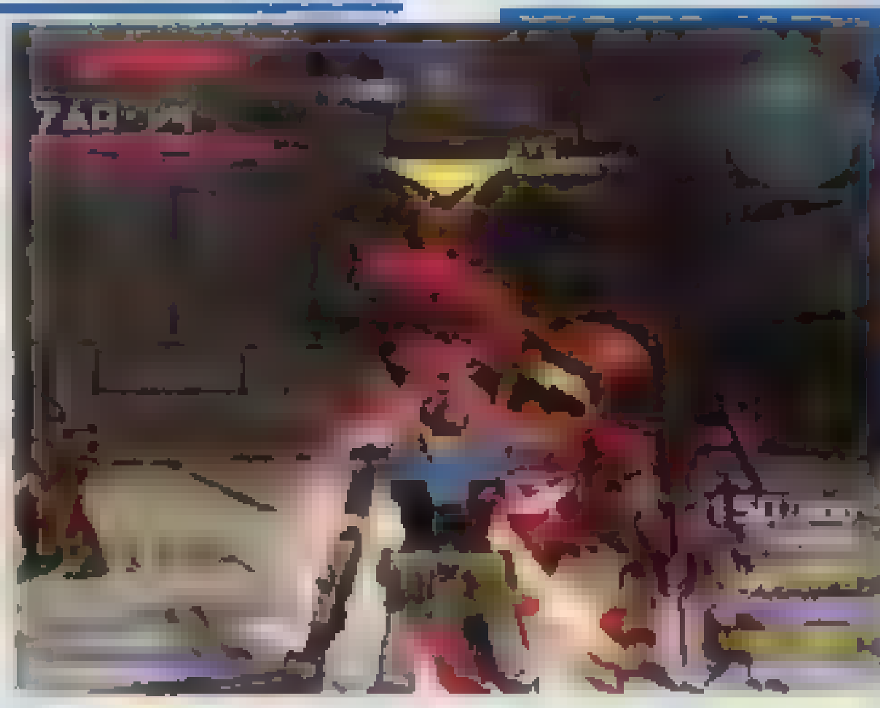
效果持续时间[illegible]秒

攻击力……无变化
防御力……无变化
机动力……移动速度上升60%

其他
- 疾冲或疾退的硬直时间与平时相同
- 格斗攻击的射程比平时延长约2.3倍

复活

在觉醒槽蓄满的情况下，当自军的机体被击破时，被击破的机体便会自动发动复活技能：机体HP值回复25%，同时防御力也会大幅上升。虽然机体被击破时会自动发动该技，但缺点在于不能自由选择复活的机体。也就是说，即使玩家操纵的机体只比僚机晚击破那么1秒钟，复活技也会优先发动在僚机身上。另外要特别留意的是，当该技能发动后，复活的机体会有某一个部位遭到破坏，这会使该机体的性能低下，严重时还会影响战斗。例如Z高达复活后机翼会被破坏，因此无法变形。



复活发动时的效果

效果持续[illegible]秒

攻击力……上升10%
防御力……上升75%
机动力……上升25%

其他
- 只能自动发动
- 复活一次后再复活时机体损伤更加严重

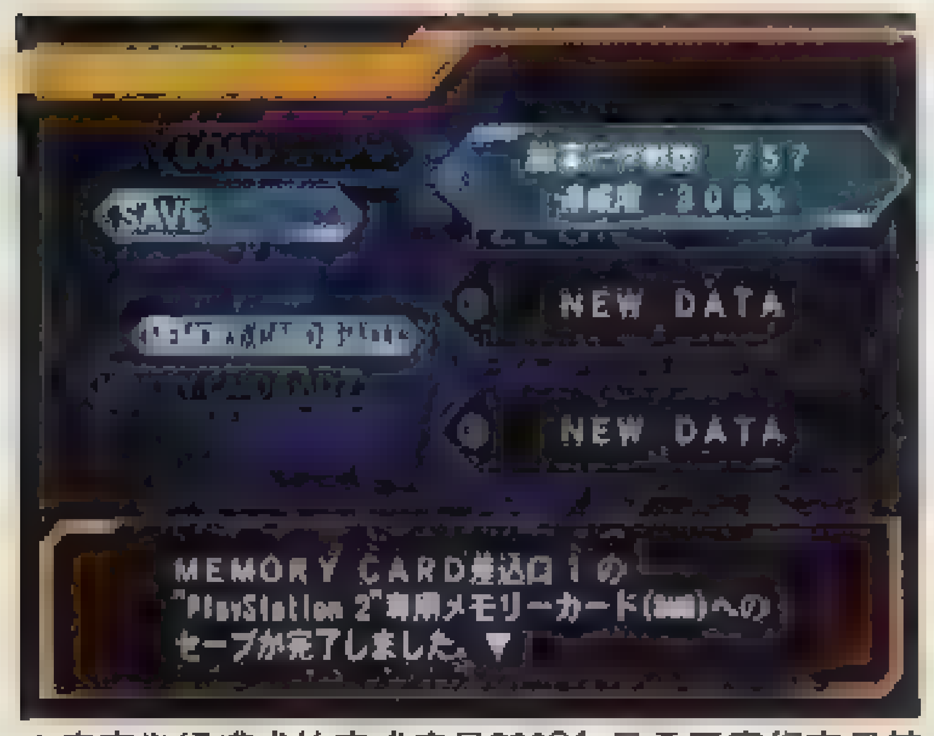
◀元祖高达第一次复活时，左臂和盾牌已经掉落，不能再使用盾牌防御，而在再度复活之后，连头部也会掉落。这样一来就跟原著最终决战时的高达一模一样了！

宇宙世纪模式

宇宙世纪模式可谓本作的最大卖点之一。玩家只要操纵某个角色不断完成关卡发展剧情，年表中便能够追加其他角色和机体甚至是分支路线。如原著中的拉拉在一年战争中死于阿姆罗之手，而在这个模式中，玩家可操纵她开展与历史不同的故事。



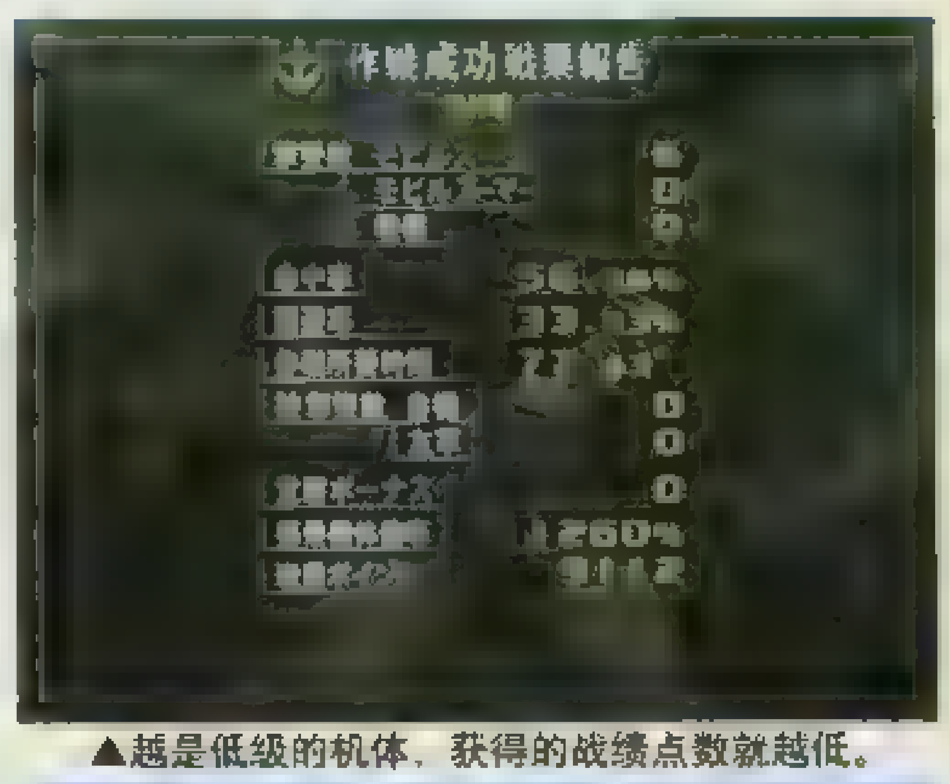
▲宇宙世纪模式一共分为幽谷、泰坦斯和阿克西斯3个势力。玩家们可以利用L、R键在3个势力中任意切换。满足一定条件后，就会出现新的角色和路线。



▲宇宙世纪模式的完成度是300%，只要玩家们有足够耐心反复攻略，就可以将所有路线和角色打出来。

强化机体

在宇宙世纪模式中，无论是战胜也好战败也罢，任何关卡结束后都可以得到一定程度的战绩点数。在出场机体的选择画面中按下□键便可以耗费战绩点数来强化当前机体。强化一共分为4个阶段，每强化一段在机体名称处就会多出一颗五星表示。强化后，机体的攻击力、HP值和武器弹数等数据都会相应上升。要注意的是，每个角色强化的机体不能与其他角色的共通使用。这也就意味着玩家们每打一个角色的剧本，就要对其所拥有的机体进行强化……不过，若驾驶低级的机体出战的话，那么战后所获得的战绩点数也会比高级机体多出数倍。反复战斗的话，很快就能够赚取数万、数十万的点数了。



▲越是低级的机体，获得的战绩点数就越低。



▲完成宇宙世纪模式后，会得到一张哈罗的机体卡片

STEP移动

近战时的紧急回避法

STEP移动虽然启动速度快，比横移动更容易避开攻击，但是在这一[illegible]束的同时，会有1秒钟左右的破绽出现，因此在敌人数量极多时应[illegible]动、受到了正面以外方向的袭击以及[illegible]的攻击时，使用这招则能够起[illegible]的作用。另外，当敌[illegible]时，那么STEP移动[illegible]攻击[illegible]



3DM-SM
www.plumbook.cn



ROCKMAN.EXE
ロックマンエグゼ5 チーム オブ ブルース

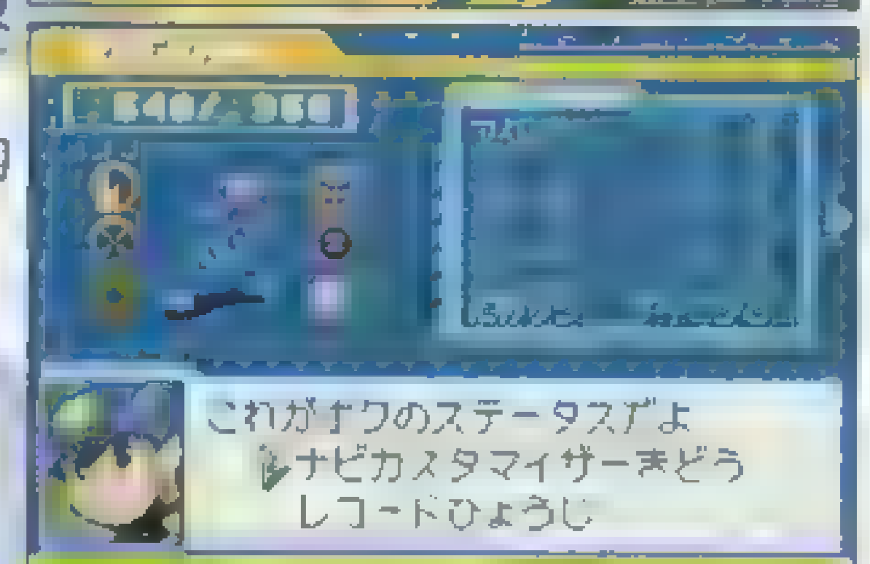
动作类游戏能改成RPG类而又获得成功的游戏并不多见，“《洛克人EXE》系列”就是其中的代表。游戏中不止加入了原创的剧情而且在战斗的形式上下足工夫，吸取了其它卡片、动作、战略游戏的精髓并完美的体现了出来。《洛克人EXE5》在前面几作的基础上加入了小队战斗系统、灵魂共鸣系统等等新的要素，使战斗更加紧张有趣，同时本作的剧情饱满、深入，并将友情与正义升华到了一个更高的境界。还等什么呢，这就让我们一起进入洛克人EXE的世界吧！

GBA Capcom A·RPG

文 Xieyin&Fengche
编 铭风

菜单选项





チップフォルダ：芯片文件夹，可以选择想在战斗中使用的芯片加入芯片组（卡片组中最少得有30张芯片）。按SELECT可以记忆该芯片，战斗中第1枚芯片以该记忆芯片开始。按START键可以按分类排列芯片。

サップチップ：辅助芯片文件夹，在网络中经常使用到的菜单，合理使用可以使网络战斗进行顺利。从上至下的作用分别为：回复HP50，回复全部HP，遇敌率降低，过滤感染的病毒的数据水晶，遇敌率升高，破解有密码的紫色数据水晶（4000Z一个，只能使用一次）。

データライブラリ：芯片图鉴，可以查看每个芯片的资料及效果。

ロックマン：查看目前洛克人的状态及其装备，以及后来的自定义NC系统。

Eメール：E-mail，顾名思义，当然是收信件的喽。

キーアイテム：关键道具，在剧情中所要用到。

つうしん：通信，记录与同伴的对战情况。

セーブ：记录游戏，这个就不用多介绍了吧。

基本操作	
方向键	进行移动
A键	与人物对话或调查
B键	跑步，加快字幕速度
L键	热斗的进程提示
R键	登入（PLUGIN），对大部分电脑或电器可使用，进入后可得到内部道具。如果在迷宫中使用的话就是登出
START键	调出菜单

洛克人EXE5 布鲁斯小队——攻略开始

第一章

我们的主角热斗正趴在电脑前休息，突然被铃声惊醒，原来是洛克人有事找。把PET带在身上后，妈妈又在外屋喊热斗的名字，在外屋和妈妈对话。原来妈妈要热斗把菜谱交给烹调电脑里的NAVI。好了，任务确定，回到自己的房间PLUGIN去喽。

来到里屋在电脑前按R键，随着“滴”的一声热斗又进入了自己熟悉的网络世界（豆知识：这个动作就是PLUGIN，登入。）。刚进入这充满梦幻色彩的网络就遇到了三个供我方教学用的敌人，真是好体贴啊。那么就好好利用它们熟悉一下战斗系统吧。（虽然对系列的老玩家来说都是废话，但为了广大新朋友，偶还是大致说一说吧，高手请不要拍砖）

战斗系统详解

先是进行芯片的选择，根据你之前配置这里会出现的芯片也不同。按L键可进行逃跑，R键查看芯片资料。选择芯片时要注意只有同种芯片以及相临种类的芯片才能在一回合内进行多选（带*号的可以任意搭配）。战斗中用方向键控制洛克人的移动，寻找合适的攻击地点和躲避敌方的攻击。A键使用之前选中的芯片。当屏幕上方CUSTOM槽蓄满后，按下L/R键可进入另一回合的准备。B键为普通攻击，按住可以蓄力，闪光时放开为蓄力攻击。游戏中属性相克为：木克电，电克水，水克火，火克木。



战斗中如果在敌人攻击瞬间击倒敌人就会出现COUNTER HIT字样，这样在被攻击到之前，洛克人会浑身闪光而且下张芯片攻击力×2，命中敌人后还会使其有短暂的麻痹时间。有时战斗场景中会有水晶出现，敌我的攻击都会破坏它，



不破坏的情况下结束战斗能得到道具。每次战斗后都会有对此次战斗的评价，对战斗的时间、回合数、HP损失情况以及精彩程度进行打分，最高为S级，评价级别越高，战斗后得到的芯片就越珍贵。

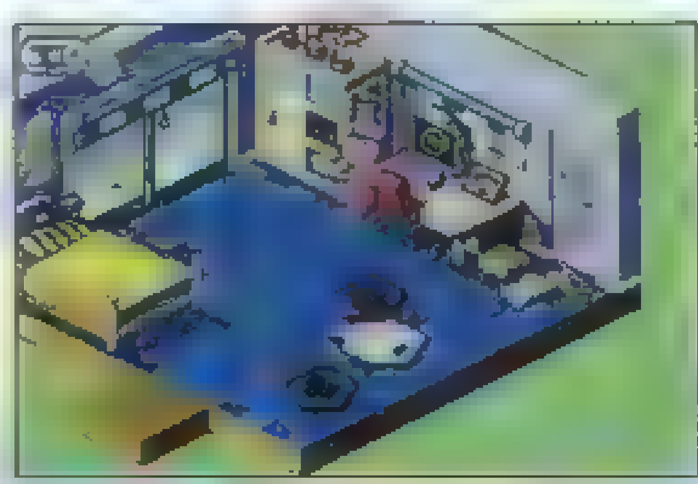
好了，下面继续我们洛克人的任务，按照热斗的指示我们的目的地是秋原エリア2，LET'S GO！途中要经过秋原エリア1，途中搜索一番能得到不少道具呢，这里的两个地区都有商店，但是里面的东西不是目前我们的主角能够承担的起的，只好等小康以后再来了（在购买物品时按R键可以看物品介绍）。在エリア2的北边遇到了グライド和ガッツマン，对话后通过西边的传送装置把菜单给红色的NAVI即可完成任务。此时PET又响起，原来是爸爸让热斗尽快赶到科学省，热斗随即登出。和妈妈告别后再去和三个同伴相约半小时后在车站碰头，一起去科学省。（这里会发现自家门口的狗窝竟然也能登入……）集合完毕后就乘上了开往科学省的车。

不愧为科学省啊，建筑的风格完全与小镇不一样，众人走进科学省主楼后，车道上有辆怪异的轿车开过，看来将有什么事情会发生……主楼大厅中的电脑可以登入，另外自动贩卖机旁的箱子可调查。乘电梯上楼后，热斗见到了爸爸。原来他想让热斗帮忙测试研究成果。调查上方桌子后，刺耳的声音响起，紧接着从外面滚进一个紫色的小球，喷出的毒气使大家都陷入昏迷……从电梯里走出3个敌人，在名为李加尔（リーガル）老大的指示下把爸爸带走了，不过他们忽略了近在咫尺的热斗。



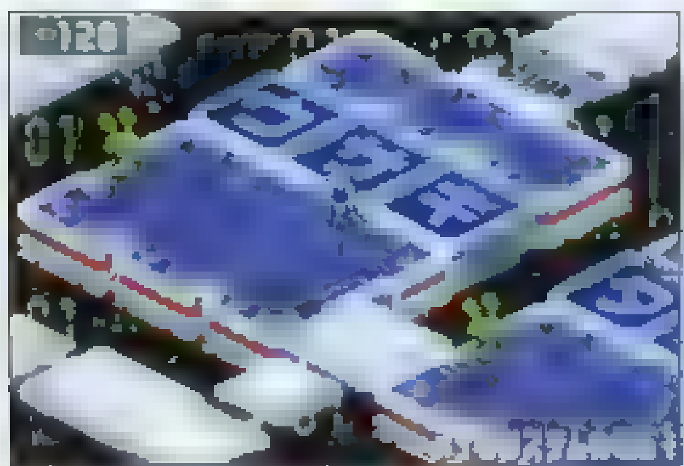
热斗醒来时发现躺在了自家床上，妈妈说他已经昏迷了三天，看来那个毒气弹的效果还真好，是质量不错信得过产品。之后洛克人将爸爸被绑架的事情告诉了热斗，两人决定去网络中调查出事情的真相。于是在自己家的电脑中登入再次进入秋原エリア，但却发现网络世界一片黑暗。在エリア2

的北边发现グライド和ガッツマン已经不在了，有个邪恶的红色NAVI在那儿，上前对话后第一场BOSS战于是打响，它的攻击是攻击同一列相临的格子，还是比较容易对付的。战胜了它，NAVI告诉热斗爸爸现在它们那儿，热斗还想问清楚，它却消失在通往エリア3的门后，然后又是自动的登出。

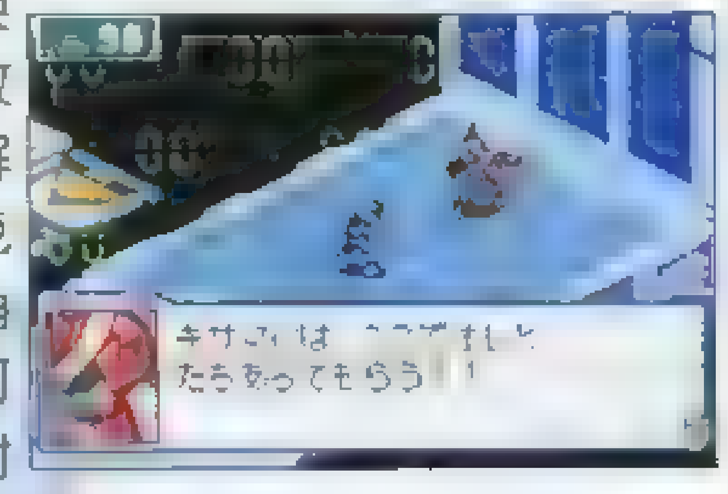


下线后收到邮件要热斗再次赶往科学省，与妈妈告别后，来到车站门口和梅尔（メイル）对话可以得到芯片ロールR和梅尔的主页通行证。利用通行证可消除梅尔主页到秋原的障碍，而芯片ロールR则可以在战斗中吸收敌方HP，赶紧装备上吧。

到了科学省主楼，感到这里的气氛十分紧张，研究员告诉主角电脑受到攻击。上楼在父亲的电脑前调查得到爸爸的ID卡（パパのIDカード），乘电梯上楼，登入巨型电脑的网络。在这个网络中会根据绿色NAVI的提示将字母按顺序排列便可。第一个将数字从左向右变为762。第二个障碍将片假名按照インコ来排列。之后的谜题分别为"ウサギタヌキ"，"キャノンミニボム"，"ミギテコユビマブタ"，排序时要优先将手中的字母替换到正确的地方。到最后一个谜题时那个NAVI居然把密码提示给忘了（晕）。不过没关系，调查爸爸工作室的茶几可得知密码为53214。最后来到蓝色数据门前，白光一闪，布鲁斯居然出现并提出与洛克人单挑的要求。与布鲁斯的战斗并不困难，要留神他有一招是可以跨入我方区域的光剑攻击。胜利后，布鲁斯告知这是炎山的试练。登出后继续坐电梯，在内部的房间里遇到了炎山。他告诉了热斗绑架爸爸的真凶为一个叫"星云"的神秘组织，他们正在大肆占领网络。以洛克人的力量孤军作战会比较危险，最好能够组成小队进行战斗。然后筋疲力尽的热斗回到了家里休息……



一觉醒来后收到炎山的邮件，要主角尽快赶到秋原エリア2。在门前又一次碰到了布鲁斯，一挥手便将通向エリア3的门劈开了，大家一起进入了3号地区开始了解放任务。解放任务采用了SLG游戏的回合制玩法。按L键可查看地图和任务状态；R键切换控制的角色；START键退出解放任务。对黑色方块按A键可进行解放任务。第二项是角色特技，洛克人为恢复前方2格（其余见相关角色的地图特技）。第3项是待机，可恢复一定HP。轮到布鲁斯行动时可进行记录。

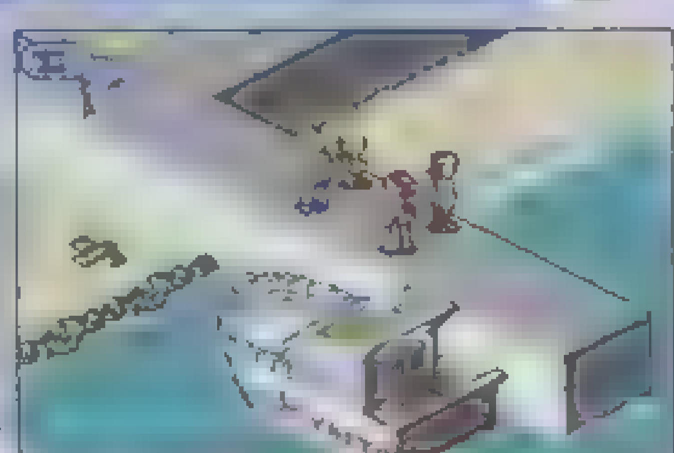


解放了会放出敌人的黑洞后可使周围一圈暗黑网络得到解放，要攻击BOSS也要先将这种网络全部解放。解放时要在三回合内搞定，否则就算解放失败(当遇到前后夹击的地形时要按L/R来转身)。BOSS战中解放失败的话BOSS的HP会锁定，不过一旦轮到他行动时就会恢复，所以战斗要讲究速战速决。干掉深处的ブリザードマン后，本次解放任务就正式告一段落，热斗回到了镇子上。

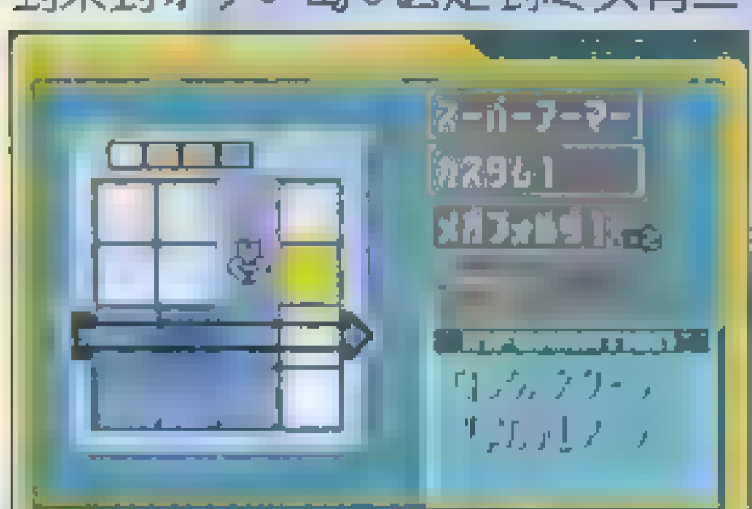


第二章

在镇上和同伴聊天，雅衣托（やいと）提议大家一起坐她家的船出去玩，之后大家就去准备行李了。这时接到炎山的指示要去秋原エリア3收集资料。回家登入，在エリア3的深处与一个NAVI对话然后自动登出。刚下线收到了伙伴德卡奥（デカオ）的消息，他把デカオのPコード传给了热斗，这样便可通过他的网络来进入秋原地区了。之后赶到车站，大家乘船前往オラン岛。



这地方虽然地方不大，景色却挺宜人的。德卡奥提出大家来比钓鱼后该死的炎山又发了消息过来……从树上的喇叭登入网络。沿着路向西南方向走，上楼梯到来到オラン岛3区走到尽头有三个炮台挡路，布鲁斯出现并拿出盾牌想强行突破，可是炮台的火力太强了，只好先登出想想对策了。下了线开始寻找钓鱼的材料，分别调查竹林前，桥下排水处，石桥与海滩的连接地找全钓鱼器材，然后走到桥头开始比赛。结果是德卡奥却钓了很多鱼上来，而热斗还是毫无收获，被大家罚去出去寻找生火的器具。我们的苦命主角只好依次调查调查桥边的圆型石头，海滩边的木板，和喇叭旁的枯树把生火的东西准备好，然后再去找德卡奥一起烤鱼。当大家兴高采烈吃鱼的时北边响起了奇怪的声音，留下热斗后前去查看……



在离开时收到了科学省研究员的邮件，他给热斗传来了强化程序ナビカスタマイザー，也就是我们已经熟悉的在前2作出现过的领行员自定系统（简称NC系统）。

1、带有同种颜色的程序不能压在指令线上。
2、没花纹的程序至少有一格要压在指令线上。
3、同种颜色的程序不能相邻。
4、程序颜色一共不能超过4种。

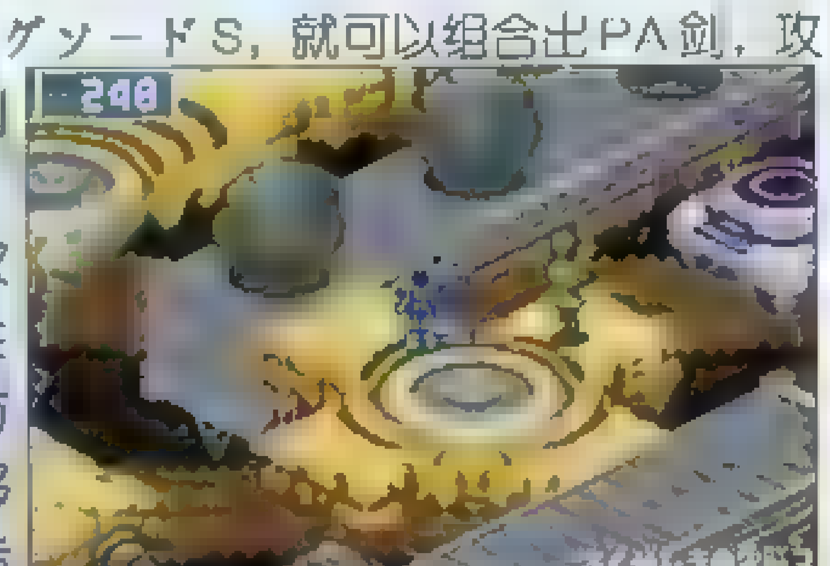


如果与上述的排列方法有冲突就会出现BUG，导致战斗时会有异常状态发生。如果在DEBUG那格放一块白的程序（无花纹）就可以避免所有BUG。好了了解了NC系统后继续我们热斗的冒险。

顺着竹林旁的铁轨向北走看见伙伴们停在了一个矿山前，这时响起了奇怪的声音，同伴想看个究竟却都掉入了陷阱之中。进了矿山乘升降梯到二层发现铁门被锁上只好下来，从另一条路上到矿山外的二层，从喇叭那儿登入。在这里用1000Z换得了开刚才那个铁门的钥匙。在矿山三层又有锁着的铁门，不过这次可以强行突破（后面的几个铁门也都是如此）。走到顶层后通过升降机下去，发现了地震的来源——一个漂亮的姐姐正在操纵一台钻地机疯狂的钻地，而钻头快要钻到伙伴们所在的地方。这时洛克人提醒网络里也许能解决这个问题。进入网络发现和程序说话可得到打碎石头的程序（连打A键），在传送带上被石头抵着会回到原处，要先避开再寻找时机按B冲过去，某些地方还要在移动中将石头破坏，走到尽头后拉下开关会使挡路的机器移开。移除第三个机器时有个连续传送黑色石头处通过不了，这时与旁边的绿色NAVI对话得到密码卡，然后沿下方的路走到尽头，用密码卡操纵机器就能传送带停止运作。进入第四个机器的网络中能得到道具芯片ロングソードS，如果在战斗中依次装备ソードS、ワイドソードS、ロングソードS，就可以组合出PA剑，攻击力高达400，实在是BOSS战攻击的利器！

铁壁——磁力人

地图特技	磁力屏障（保护全队1回合不受地图攻击）
攻击方式	按住B键蓄力定为电磁吸引攻击，盾+B指令为使用定身黑洞特技



在这个网络的最后洛克人遇到了这次事件的元凶——磁力人，为了伙伴们的生命，洛克人与它展开了战斗。战斗中我方场地的四角不能停留，站在上面会被移开。当BOSS发出攻击时，可以站在最后一排，然后踩在角上方格自动移到前排去，好象凌波微步一样。解决战斗后登出乘升降机到最地层，虽然伙伴们都平安无事但房间大门却打不开……继续登入，在网络中央按下红色按钮，没想到出现许多巨石向洛克人砸来，在这千钧一发之际磁力人挡在了它的身前……



终于伙伴们都得救了，解释了误会后名为泰斯拉（テスラ）的姐姐加入小队。之后登入网络来到之前的炮台处，在磁力人的掩护下，布鲁斯用光剑将烦人的炮台摧毁，开始了解放任务。这次的BOSS是上作中出现过的蝙蝠男，可轻易解决。

www.plumbook.cn

第三章

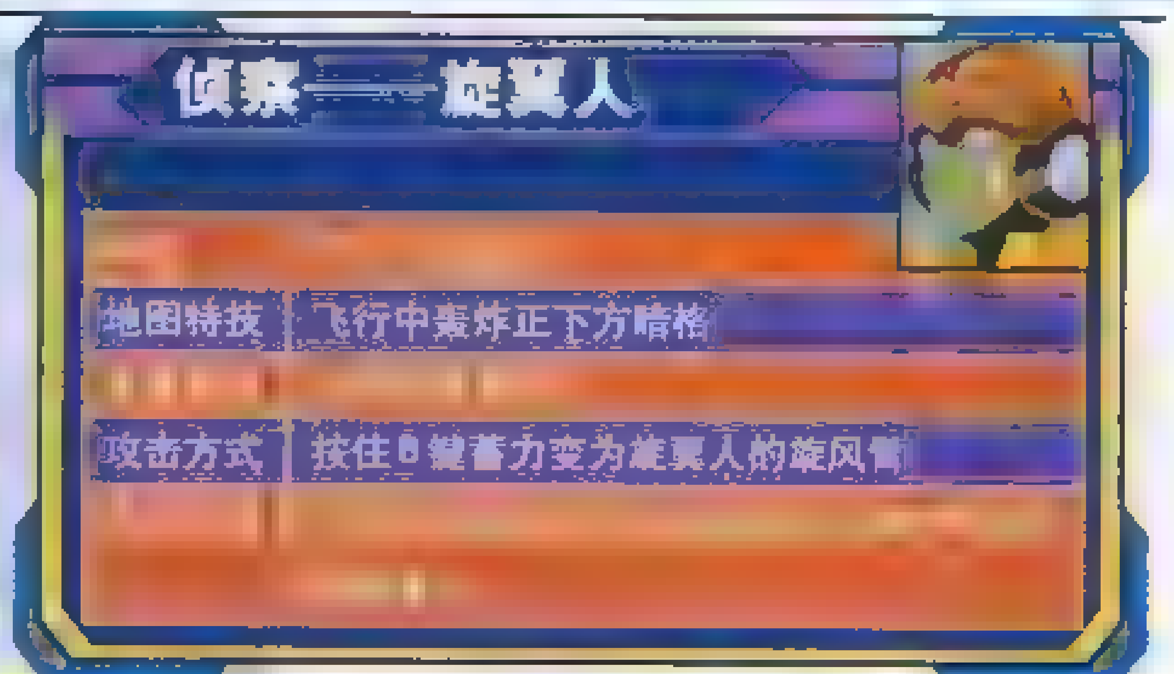


回到小镇，在松鼠像那儿被一个神秘男子叫住，说知道他爸爸的情况但要求热斗帮他找到他的NAVI旋翼人。进入网络，先在炎山的指导下对新的灵魂共鸣系统进行练习。原来暗黑芯片也有自己属性，使用已经解救出的灵魂可以和同属性的暗黑芯片产生共鸣。使用共鸣后蓄力攻击的效果即为原暗黑芯片的效果，但攻击力会随着气团的变化而变化，力小时还会产生力崩溃的副作用，而且效力只有一回合。使用与否就看玩家自己喽。

接下来是要在网络中找旋翼人，这个网络的路很复杂，正确的走法是：先从右边的传送装置到リスの电脑9，然后通过电脑10左边的传送装置到电脑11，再走电脑11中右边的传送装置到电脑14，最后走到电脑16找到旋翼人随即登出找神秘男交差。之后新开了日暮的商店等多个地方，四处收集完暗黑芯片后回到家里登入，从秋原エリア3进到オラン岛的网络里，这里要将オラン岛网络里的邪恶NAVI全部清除掉，三个地区分别有1、2、3个紫色的NAVI要干掉。完成这个任务以后炎山要热斗去科学省网络追击旋翼人。从オラン岛地区3里找到去科学省网络的通路，干掉敌人后顺着科学省网络中间的路走，快到尽头时向西北角拐便来到了科学省地区2，这里出现了大片的紫色云，无奈下只得先回去睡觉……

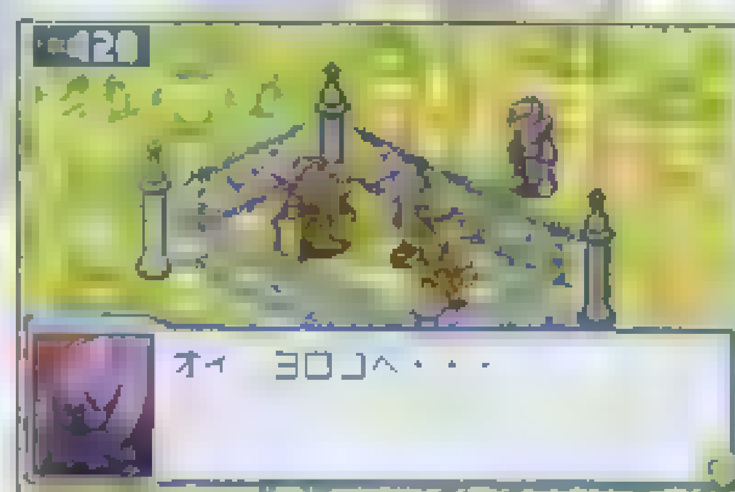


睡醒后收到泰斯拉的邮件，他船去オラン岛，在第一次看见她的地方碰头。对方让热斗把每个机器网络上最深处的芯片都取出来交给她。搞定收工后神秘男子再次出现，对话过后去科学省见到炎山，被告知旋翼人在オラン岛网络里。从家里的电脑登入后进入オラン岛的网络。



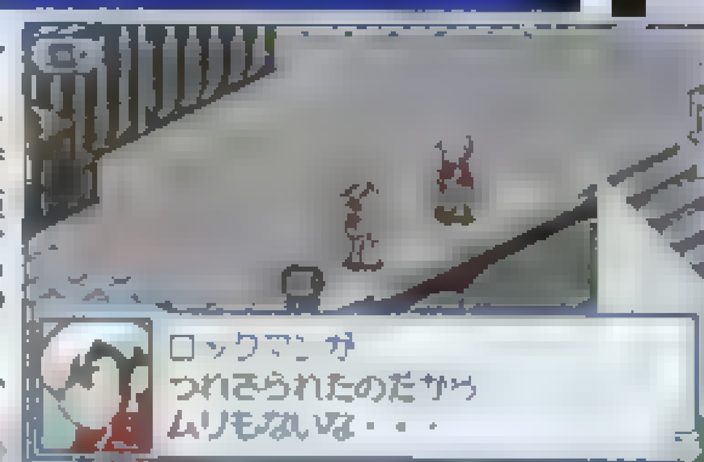


刚要追击旋翼人却被白色云彩挡住了去路，与旁边的NAV 对话得到了吸云器（メガバキュ ーム），在云层附近按A键就可以把云彩吸进去了，要注意吸入的云不能超过屏幕右边的容量槽，满了的话得找之前的NAVI清空。一路吸云前进，洛克人好象变成了清洁工……最后终于在尽头堵住了旋翼人。战斗时要特别注意它变成飞机扔炸弹的一招，要等它要出招的时候在第2列等着，在第一列炸弹爆炸后迅速移动上去。打败它后得知原来他也是小队同伴……布鲁斯出现，来到了那片紫云前面利用旋翼人的飞行能力把紫云的发生装置破坏了，解放任务开始。



这次的解放任务里一定要灵活运用旋翼人的飞行能力，先派它到左右两边和最上方有芯片标志的方格上找到钥匙，这样就能够使中间带锁的方格消失而使其他队友顺利的前进。这个任务里的BOSS是电属性的云男，用木属性芯片可以很快把它对付了。战斗过后旋翼人的灵魂也被解放出来，能在战斗里使用了。正在大家沉浸在胜利的喜悦中时突然从空中降下一大块紫云把洛克人掳走了。“洛克人！”热斗大声地喊着，但没有任何回音。接着出现的情景是残酷的，洛克人被五花大绑在一个试验台上，邪恶的NAVI把一块暗黑芯片植入了它的体内……

第四章



热斗从噩梦中惊醒，希望刚才的场景不是真的，但发现洛克人真的不在了，心情自然非常低落。炎山要热斗赶快去科学省找他。通过科学省外部的新通路见到了炎山，交谈中两人因为洛克人下落不明而展开了争吵……

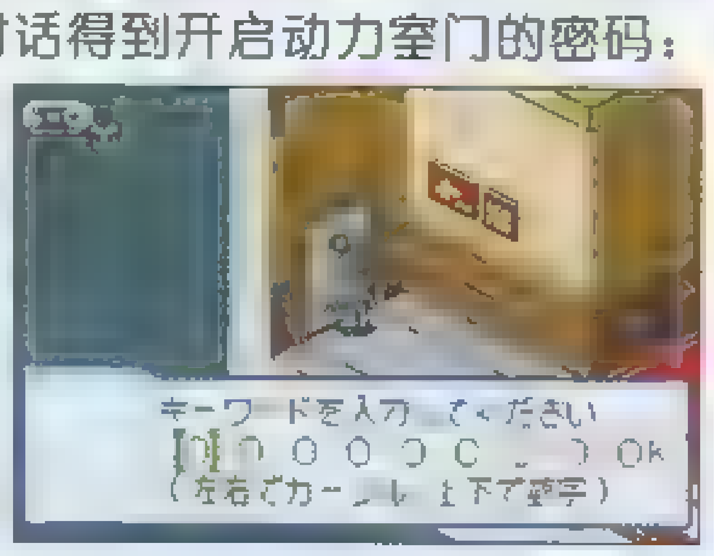
之后在办公室内炎山将布鲁斯借给了热斗，说在オラン岛网络也许能找到些线索。先回镇子在日暮店里调查左边的中间的柜子，能够以7300Z买下《我们的太阳》中主角强哥的芯片！



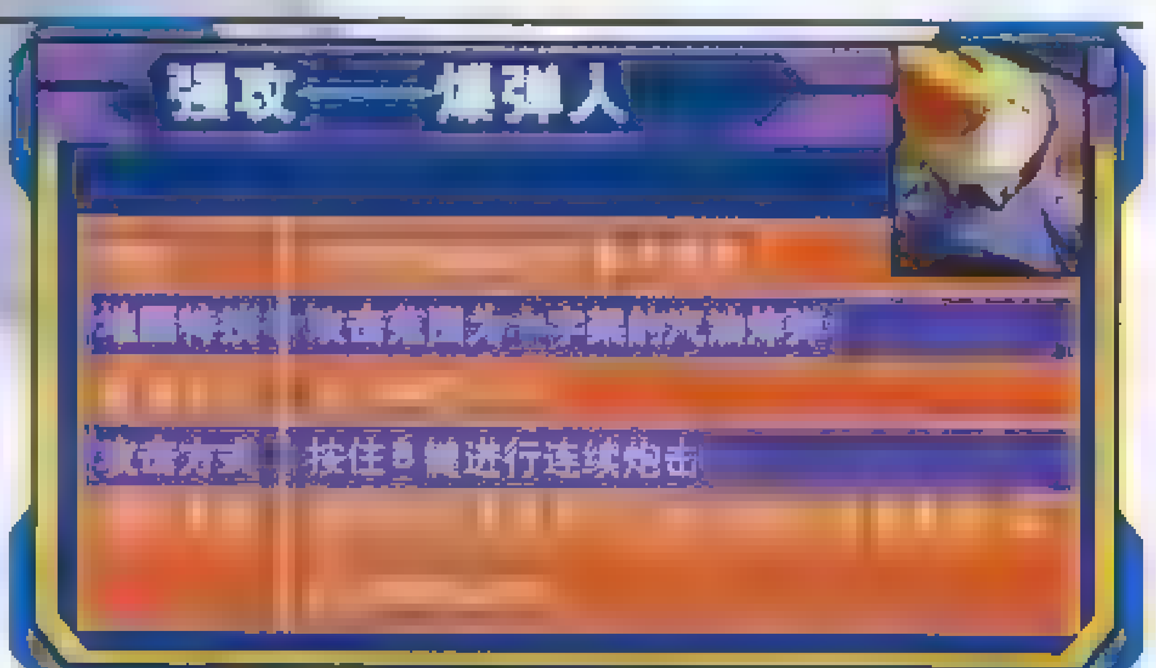
坐船到オラン岛后，在中央的喇叭登入。发现其中地区2的光门还是没有开，布鲁斯建议到科学省的网络里找找看有没有钥匙。一路杀到科学省的地区4，最后在红色的骷髅门前战胜一个NAVI得到钥匙。

然后回到オラン岛地区2打开大门进入エンドエリア1。在快要到2区的时候暗黑化的洛克人挡在了布鲁斯的面前，之后又来了大批的NAVI，见势不妙下先登出逃脱。回去向炎山汇报后他叫热斗去码头的轮船上参加宴会。在オラン岛上找到泰斯拉，得到了门票。然后回去休息。

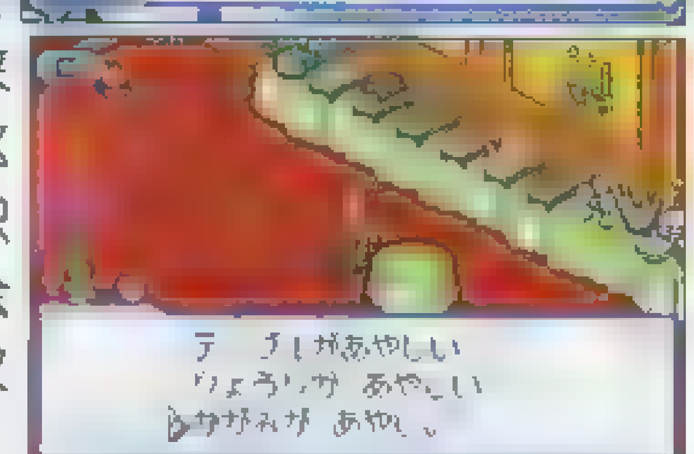
睡醒后来到码头，在船前出示门票后就能进入这艘豪华客轮了。甲板上的黄发大叔，会让热斗帮他找三样东西，分别在船头、船长室的操纵杆和船舱内沙发中间的桌上，找齐得到1000Z的奖励。这时热斗可以参加比赛了，正要和头巾男战斗时，船舶却发生了异样。与黄发男子对话得到开启动力室门的密码：11922911。在最里面的机器上登入，在内部布鲁斯和邪恶的NAVI展开了追逐，但最后还是被他跑掉了。



登出后进会场与众人对话，宴会正式举行。这次展示一个非常珍贵的系统，正在众人一饱眼福时，突然灯灭了……守护系统的NAVI全被打倒，宝物也不翼而飞。热斗在桌子下发现了一个星云成员，但却没有找到系统。在布鲁斯的建议下，调查了桌子，镜子以及菜之后布鲁斯大概已经知道了些线索，在和热斗交谈的选项里先选第3项，再选第2项，布鲁斯明白了罪犯是利用镜子的反射作的案。来到动力室里，调查墙上的梯子发现居然是个秘密通道！上到甲板看见黄发男子倒在地上……最后在船长室见到了头巾男，原来这一切都是他做的！

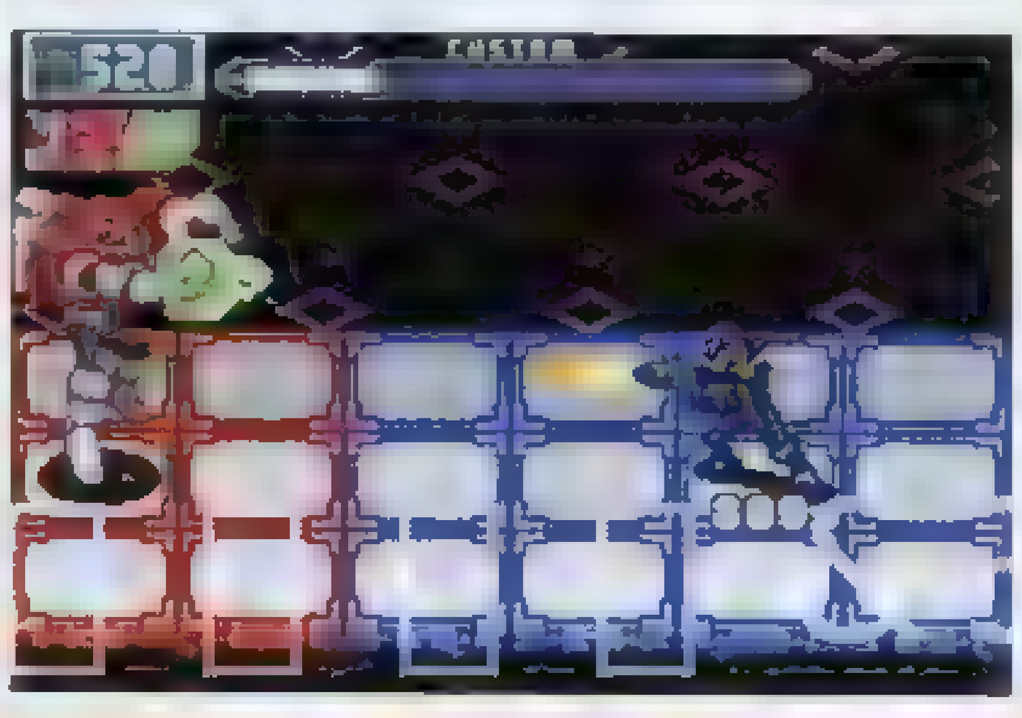






在操纵台前登入电脑，在此网络中进入水中氧气槽就会不断消耗，一旦氧气槽降为零就会损失布鲁斯的HP，要及时上岸或利用水底的汽泡来补充氧气。要网络找到钥匙才能开门进入下个区域。打开4区的门后迎战BOSS爆弹人，战斗中只需站在最前列，上下躲避BOSS的攻击再寻找机会反击即可。战斗结束后汽油人也答应加入小队，又多了一个得力的伙伴啊。

下一个目的地是エンドエリア1，在爆弹人的一显身手下，之前那群邪恶的NAVI完全不是对手啊……接着又是解放任务。这次解放任务的地图非常之大，在清扫战场时最好用爆弹人的大范围特技，而找钥匙开锁还得靠旋翼人。这次的BOSS就是暗黑洛克人，与它战斗时我方场地只有两列，我们所要做的就是尽快把其消灭掉。胜利后在热斗的感召下洛克人虽然耗尽体力但却摆脱了暗黑芯片的控制重新回到队伍当中。同时获得旋翼人的魂。

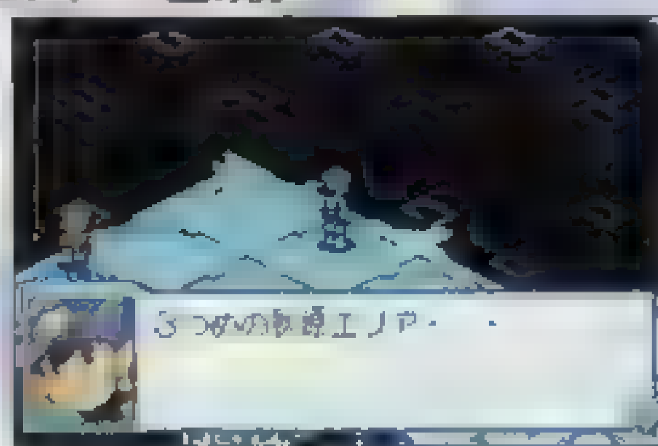


www.plumbook.cn

第五章



画面一转回到了炎山的办公室，这次热斗认识了新队员狙击人的持有者莱卡（ライカ）。会议结束后会收到魂共鸣系统的使用方法的邮件（使用相应的芯片后选右下的融合就可以了）。然后就要向エンドエリア4前进了，可是那里的光门众人无法开启。在科学省爸爸的办公室调查大屏幕，得到了一些数据。在楼外的展板处找莱卡帮忙，他便前往办公室分析数据。热斗继续回家翻资料，调查玻璃后得到启示来到了オラン岛。在矿山最高处门内登入，调查最右边的角落得到了新的数据。于是新场地エンドシティ出现。

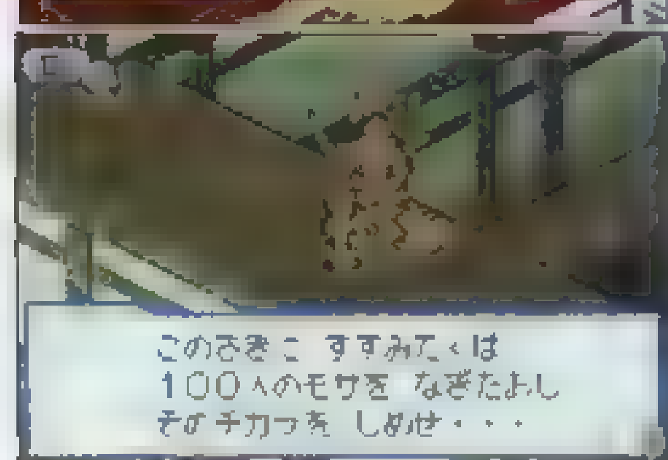


走进充满地道日本民间气息的エンド镇，遇见了莱卡。他指示热斗去エンド网络3区，从下面的人马雕像登入网络进入エンドエリア2，在地区3的塔前见到了狙击人，交谈后登出。和管理员对话后就能进入城堡了。在塔顶调查右边的那条色得到了和秋原网络有关的信息。接着来到秋原エリア3，在西北角与黄色NAVI交谈后调查九格网络的中间，出现了一个门，穿过门到达的居然是秋原镇！

从镇子里的人口中得知，原来自己穿越时空回到了10年前的秋原镇，与镇子里所有的人对话（也包括那只狗）以后发现自家门口出现了很多非常疑惑。向炎山报告后他也不清楚是怎么回事，热斗只好先回家休息。梦里狙击人竟受到了洛克人的攻击，这究竟是怎么了……

被邮件叫醒后登入来到エンドエリア3，调查城堡后发现内部系统有问题。回到镇里发现城堡前的大叔已经不在，在城堡里发现第2个房间中武士盔甲的幻象不见了，这里要登入三个展览品，消灭内部的NAV来取得盔甲部件。然后调查幻象可开启通往上层的大门。在楼上调查武士的铜像选是来到十字楼梯口玩百人斩小游戏，按A攻击。百人斩达成后继续上楼，在楼顶的左边的盘那里登入シャチホコ的电脑。





在这个网络中需要带和机关相同颜色的忍者才能将机关打开，只要经过某颜色的忍者就会把它带在身上，但再经过另一忍者时，第一个忍者就会被替换掉。和绿色的NAVI对话可回到不带忍者的状态。下面就详细地说一下每个地区的过法：

地区一

机关1：带着惟一的忍者直接过去。

机关2：带着白色忍者，注意要避开其他颜色的。

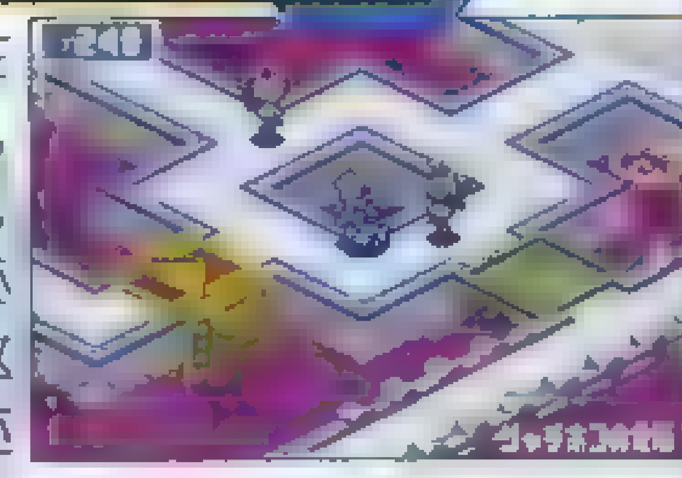
机关3：带着蓝色忍者，被其他颜色替换掉后要多绕圈把它替换回来。

机关4：带着紫色忍者，替换两次即可。

地区二

机关1：带着白色忍者，在路口前替换，再绕一圈替换回身上。

机关2：带着紫色忍者，解开这个机关就要麻烦许多，在本地区里如果身上已经有了一种颜色的忍者，在遇到相同颜色的忍者后也会吸在身上，这样一次就带两个忍者，这种情况是打不开机关的。首先不要碰到任何的忍者直接走到紫色忍者旁带它在身上，然后原路返回，在有忍者挡路的路口替换掉紫色的，然后从左边的传送带回来身上那个，再次经过路口换回紫色的，之后还需要在一条路上再次替换一遍，这样就能带紫色忍者到机关前了。（还是要注意不要同时带上两个相同颜色的）





智囊——狙击人

机关3：带着蓝色忍者，这个直接带过去就行了。

机关4：带着白色忍者，按照带蓝色过来的原路返回，也是直接带去就能解开机关。

机关5：带两个紫色忍者，先利用绕圈交换几次带一个紫色忍者去拿道具，再带上另一个去破解机关。

地区三

机关1：带两个紫色忍者，这个也是先带上一个，然后去找另一个，在最后的罗口绕两次就能带着两个紫色忍者见机关了。

机关2：带着白色忍者直接走过去开机关。

机关3：带两个蓝色忍者：用白色忍者开过机关后带上机关里面的蓝色忍者过去，途中要先替换成两个紫色忍者，再替换回蓝色的。

地区四

机关1：带三个紫色忍者，也找三个白色的忍者同时带在身上，再利用绕圈替换成个紫色的。

机关2：带两个白色忍者，先去西南角找到一个白色忍者带上，然后上去找另一个，要小心身上不要同时带了3个紫色的。

机关3：带上白色机关后的蓝色忍者再去绕圈找齐剩下的两个蓝色的。



打开所有机关后在一个门前对战狙击人，在彼此印象中洛克人和它都曾经阻挠过对方，所以这次来做个了断吧。狙击人有三个攻击方式，不过其中扔雷的那招可以站在雷停止方格的左边一个格子躲避，更可用挖坑的卡片轻松克制。打败了狙击人后在门前又出现了一个洛克人和一个狙击人……在恍然大悟后两人联手将假冒产品给消灭了。

登出后进入原先エンドエリア4中开不了的门，只见狙击人轻易的就把门给打开了。留下旋翼人后进入了第5个解放任务。这个任务中主要就是找钥匙，可利用狙击人的特技直接取到蓝色芯片中的道具。BOSS是一个金黄色的扑克男，对它只有速战速决用暴力来解决问题。胜利后BOSS的身后出现了一个紫色的门，同伴中力气最大的磁力男用尽全力去撞，依然没有效果，只好全体撤退再想办法，登出后获得了狙击人的魂。

第六章



在秋原镇的草地上有个自称嘉思敏（ジャスミン）的女孩要加入小队，但被热斗拒绝了……被炎山叫到办公室，从他那里知道了邪恶组织绑架爸爸的原因。说如果要破坏他们的计划只有从过去来入手。之后先去一下オラン岛的矿山二层，在一个戴着防毒面具的人处用3000Z可买到开启网络中紫色骷髅门的钥匙。

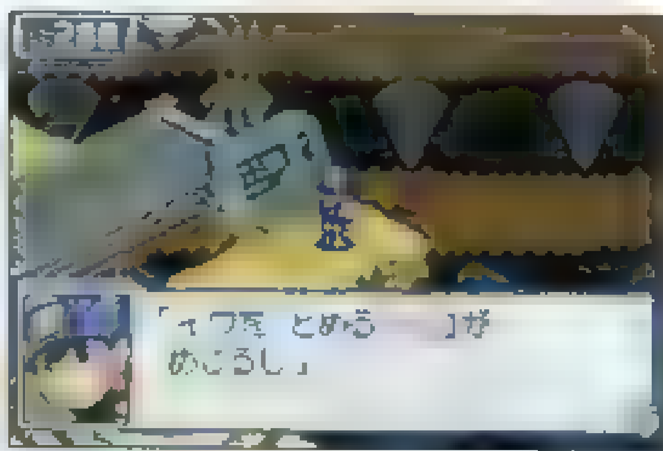
前往秋原网络3的秋原镇后在自家房屋后等到了布鲁斯，原来是热斗家的小狗引发了一系列的事情。登出后后从妈妈处得到一封旧信。之后在オラン岛的矿山平台上会遇到一老人得到信息后再次进入矿山二层的喇叭，在里面得到了科学省网络3区电子锁的钥匙，打开门以后继续走到秋原网络2，与NAVI对话获得能够回到オラン岛过去的芯片。接着就是要去上次从钻头下解救伙伴的房间了，在那里见到了黄发男子。按照[illegible]的顺序回答可以得到一张程序芯片。然后来到上面第四个机器处PLUGIN。在几器的操作台前面



援护——美蒂

[illegible]	直接得到芯片格中的道具
[illegible]	按住B蓄力后为投掷放震攻击

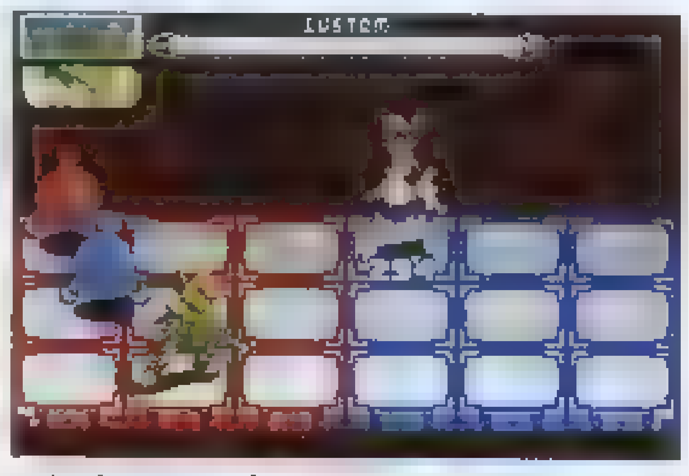
对墙调查就会出现通往过去オラン岛的时空门。



向岛上的人收集完资料后洛克人听见不远处有狗的叫声，原来暗黑NAVI正在虐待它，干掉敌人后小狗却跑了……之后可在竹林找到它，但还是跑了。海滩上小狗被抓走了……此时炎山来电，说基地的网络正遭受攻击。从炎山办公室登入，和布鲁斯解决了所有的敌人。胜利后炎山决定更换基地。在商店里看到了日暮，帮他在エンド网络3区找到他丢失的芯片后日暮将仓库提供给大家做新基地。



进入新基地，炎山叫热斗前往エンド网络5，在之前打不开的门前见到了美蒂（メディ），而她居然之前那个女孩夏斯敏（ジャスミン）的NAVI。交谈时，敌人突然出现想要把美蒂抓走，此时布鲁斯现身，用光剑一击将敌人击毁。但是在大家放松警惕时，云男将布鲁斯抓走了……



回到基地的众人十分沮丧，炎山由于没有了布鲁斯，把领队的位子让给热斗来当，之后回家休息。

第二天，还没睡醒热斗就被门铃声叫醒，原来是夏斯敏。她向热斗提出要和众人一起寻找布鲁斯，可是被热斗以太危险为由拒绝了，她再次被气走说要一个人去救布鲁斯。热斗急忙跟着她进入了暗黑网络（从エンド网络5进去）。最终在地区3的尽头追到了美蒂，谁知美蒂偏要与它战斗一次证明自己的实力。把她击败后，其它的队员都赶过来了，原来这是炎山安排的队长测试。美蒂将光门打开，开始了又一个解放地区的任务（这次留守的是磁力人）。



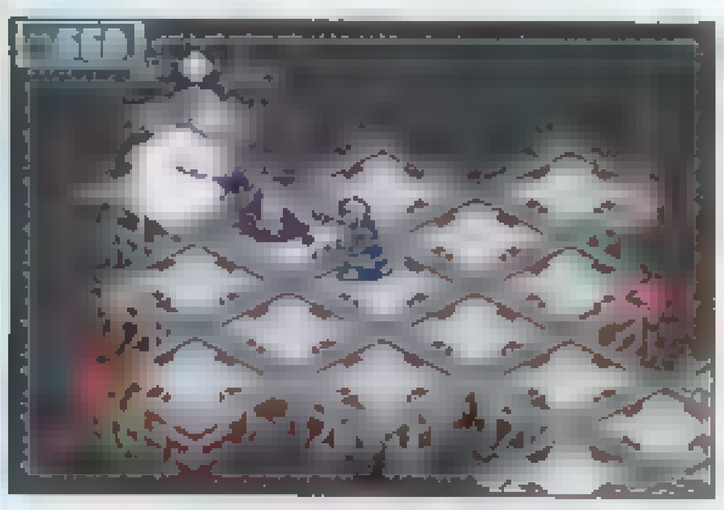
老远就看见这次的BOSS是已经被植入暗黑芯片的布鲁斯，为了友情，前进吧朋友们！战场上先派旋翼人到最东北角拿到打开一号门的钥匙，然后去拿2号门的钥匙，它藏在西南角的一个方格内。历经无数场的战斗终于杀到了暗黑布鲁斯面前，面对解救曾经的队友，洛克人不得不对它出手……然而布鲁斯被打败后并没有像洛克人一样恢复过来而是消失在异次元中……（战斗后获得美蒂的魂）

第七章

画面转到了李加尔的基地，只见爸爸因为不配合这个科学怪人想统一世界的野心而被绑住手脚倒在地上。紧接着热斗在电视上看见李加尔发表演说，说要向全人类发动攻击。出了家门，热斗发现所有的人们好象都变的不正常了？收到消息后热斗明白了，原来人们都被暗藏在美露家后面树里的机器所控制，登入后干掉里面被控制的狙击人。胜利后登出，炎山告知世界各地都有控制器，全部破坏掉才能不让人们被控制。



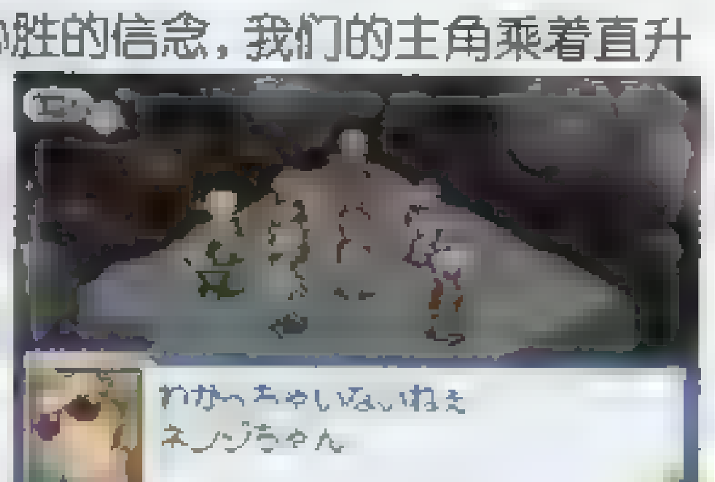
来到科学省主楼一层，在发光的电脑那儿登入后打败被控制的磁力人后破坏了第二个控制装置。下个目的地是豪华客轮的甲板上，在那里与爆弹人决斗后把第三个控制器摧毁。最后一个控制器在安德镇城堡的最上方鱼的网络里，在区域4的尽头与误以为洛克人被控制的旋翼人一战后，最后一个控制器也破坏了。任务完成后炎山来邮件说已经查到最终控制器在暗黑网络的深处，并嘱咐热斗如果见到布鲁斯不必留情，把它消灭掉。



费劲周折来到暗黑网络的地区4，在最深处找到了控制人们思想的万恶之源。洛克人想把它破坏，可是连用洛克炮这样的武器对它都毫无损伤，这时暗黑布鲁斯出现把装置摧毁了，洛克人以为它已经恢复，谁知暗黑布鲁斯已经将剑指向了它，千钧一发之际美蒂前来抵挡在布鲁斯的攻击，与此同时另一个洛克小队的队长カーネル也及时赶到同洛克人一起把黑暗的灵魂彻底消灭，布鲁斯也恢复正常了。（也得到了它的魂）

回到家里，现在妈妈给了热斗能够回到过去的磁盘让他们自己去看事情的真相，这样在科学省网络3右上角的最上正中间的墙调查，找到回到过去科学省的门。同时也收到炎山教关于布鲁斯魂的使用方法。在过去的科学省实验室里从年轻时的爷爷和リーガル的谈话中热斗知道了关于事情的一切的来由，是当时他们在科学研究意见的分歧导致了以后分别走上了不同的科学道路……回家好好睡一觉后便准备最终决战了。

次日醒来和妈妈告别后来到日暮商店门口与队友们会面，炎山告诉热斗最后决战的地方是富士山（フジ山），而且已经派直升飞机来接热斗过去。临上飞机时，同伴们纷纷来送行。带着伙伴们的支持和必胜的信念，我们的主角乘着直升飞机向最终目的地富士山驶去……



到了富士山后旋翼人的持有者自告奋勇的要打头阵，过了一会儿当炎山与他联系时，对话机传来的却是“滴……滴……”的声音，看来他是凶多吉少了。与炎山商量后为了节省时间，大家还是分头前进。一行人来到楼梯口，发现路被封住了，只有把这些机器全破坏掉才能前进。于是热斗与磁力男一起登入LV1网络，在这个网络中是需要协力配合才能开机关的。用SELECT键可换人，两人要相互为对方开门，并要踩和自己颜色一样的开关。干掉了BOSS雪男后，磁力人为保护洛克人不被黑洞吸进去不惜用自己的身躯来做掩护。虽然眼睁睁的看着同伴被吸走，洛克人仍然坚定的走了，它明白拯救世界是最重要的。

队长——布鲁斯

场面特技：闪剑（修复前方纵向3格黑暗网络）

攻击方式：按住B键蓄力为闪剑攻击，B+左发动反射盾

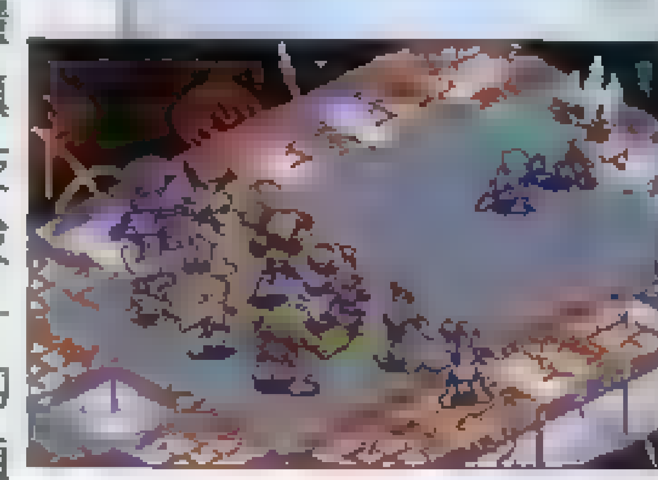


在LV2区由洛克人与旋翼人一起进入。网络中的紫云用旋翼人的特技可以摧毁，而前进方法与前面相同。这一次是在打BOSS之前旋翼人也被黑洞吸了进去，带着失去队友的痛苦，BOSS蝙蝠男也很快消失在洛克人的拳下。在LV3地区则是洛克人、汽油人和狙击人一起上阵，本网络中的X型大门需要汽油人来摧毁，而电子锁则由狙击人来开。这回等待洛克人的BOSS是云男，它没逃过被洛克人消灭的命运，而同伴们也是又一次被黑洞吸走。



正当洛克人为只剩一人而难过时，炎山和夏斯敏一起赶到，带着友情的力量洛克人一行进入了LV4网络。布鲁斯和美蒂的特技分别是破坏盾型大门和紫色光门。在对决BOSS黄金扑克男前布鲁斯和美蒂也消失在黑洞中。在打倒扑克男后洛克人继续深入，在一个无人的实验室左边第三个圆柱处登入。在网络中一个倒下的NAVI口中得知在中间的圆柱中有可以开启隐藏路口的机关。于是分别调查三个圆柱后，正面墙壁的右边出现了一个门，在朋友们的鼓励下热斗冲了进去与最后的BOSS进行总的决战！

进入门后，热斗看见了躺在地上的爸爸，而一切幕后的主谋リーガル就站在台子上，洛克人带着失去伙伴的愤怒和拯救世界的决心冲向了リーガル……不愧为最终BOSS，这场战斗是极其艰苦的，只有攻击到围着BOSS转的火球才算有效攻击，而且地属性的攻击全部无效……至于怎样对付它，就看玩家您的本领了。失败后的リーガル还不服气召唤出更多的暗黑能量想要反扑，而这时洛克人现出了真身把暗黑力量镇下去了。洛克人由于消耗了很多精力导致体力不支倒了下去，剩存不多能量的リーガル却突然向它发动袭击，一阵光芒闪过カーネル用武器架住了リーガル的攻击，这时所有的伙伴都来到这里把自己的能量全部交给洛克人蓄在准备发射的洛克炮中，随着“轰”的一声，暗黑力量被彻底消灭，一切全都结束，和平再次降临世界……



洛克人EXE的系列一向隐藏要素都很多，这次也不例外，在通关后各地依然有许多地方都会出现新的东西，尤其是在暗黑网络里有新的地区和BOSS等待着你的挑战。除此之外，还有更多的秘密需要由玩家你去挖掘呢，你能找到多少呢？

www.plumbook.cn

攻略透解 Guide Through

ロックマン エックス

ROCKMAN X8

注：本文所用LOGO为日版游戏标题。

文 阿修罗



洛克人X8	Capcom	ACT
PS2	MEGAMAN X8	2004年12月7日

洛克人X回来了！这可不是阿修罗在新作发售时随便说一下的应景之辞，而是想要告诉大家：一款能够让你找回当年《X4》感觉的"《洛克人X》系列"新作终于出现了！与巅峰时期的《X4》相比，PS上的《X5》和《X6》在平衡性上存在着一些问题，而PS2的《X7》则因为全3D化而出现了新的视角问题，导致系列特有的流畅感大打折扣！这一次的《X8》可谓一雪前耻，在总体平衡性和流畅感上直逼《X4》！如果你是这个系列的Fans，绝对没有理由错过这一作哦！

操作方式 CONTROLLERS

洛克人英雄 HEROES

X



系列的第一主角，能力十分平均，既有射程也有攻击力，属于在任何情况下都能够发挥作用的角色。

特殊能力 蓄力攻击 强化装甲

ZERO



人气最高的主角，擅长近身格斗，拥有多彩的大威力必杀技，从前作开始运动能力有所下降。

特殊能力 二段跳 必杀技

AXL

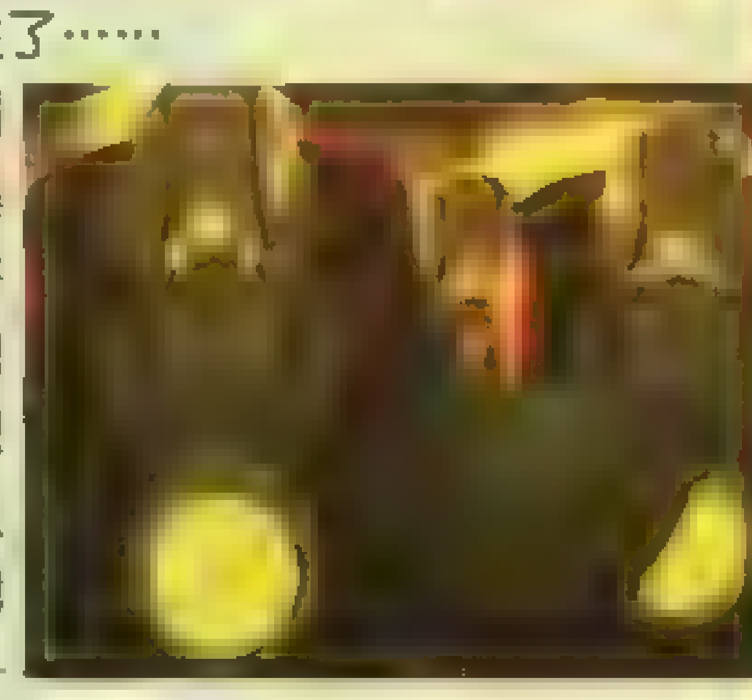


从前作开始加入的三号主角，攻击力较弱，但武器自带连射能力，基本用法类似于X，但在细节上有所区别。

特殊能力 滞空浮游 复制能力

序章 Prologue

人类（Human）和半机人（Reploid）之间的战争依然没有丝毫缓和的迹象，然而人类却已经开始了向月球移民的计划。根据这个"雅各布计划"，他们制造了通向外太空的巨型轨道电梯，将利用新世代的半机人送上月球去进行开发工作。然而，事故还是不可避免地发生了……



在X调查集装箱爆炸的事件时，一个他永远也不想再见到的人出现在了他的面前——西格玛。而更令X震惊的是，西格玛的身后居然跟着许多和他一模一样的半机人！这时，一个自称雅各布计划的监督、轨道电梯的管理人的半机人出现了。这个叫作鲁米奈的半机人告诉X，这些西格玛不过是新世代半机人们用于保护自身而对西格玛进行复制的克隆体而已。这些新世代的半机人拥有足够强大的病毒免疫能力，所以即使是西格玛的基因也不会对他们有任何影响！然而，事情真的是这样吗？

就在X感到困惑的时候，总部传来有暴走机人袭击雅各布计划设施的情报……

诺亚公园 Noah's Park

Phase 1

Phase 2

Phase 3

Final Phase

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置

©Capcom Co., Ltd. 2004
©Capcom ... 2004 ALL RIGHTS RESERVED

& 3DM 5M
www.plumbook.cn

[illegible]

火箭丛林 Booster Forest

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]

Phase 3

[illegible]

Final Phase

BOSS：青竹熊猫怪 擅长属性：木 相克属性：火

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置	备注
[illegible]	在Phase[illegible]复制会变形成球的敌人的DNA	
	变身并变形进入Phase[illegible]大广间左下角的秘道	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	
[illegible]	在Phase[illegible]的大广间用猎豹装甲进入中部的分支路线	在上方道路
[illegible]	利用开关降下平台，再用装甲打破箱子，对着墙面的图形使用水晶弹	
[illegible]爆击枪	蓄力攻击	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

大都会 Dynasty

Phase 1

[illegible]

Final Phase

BOSS：电击水母 擅长属性：电 相克属性：地

[illegible]

[illegible]基地 Toria Base

Phase 1

[illegible]

Final Phase

BOSS：炫目太阳花 擅长属性：光 相克属性：木

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置	备注
[illegible]	在Phase[illegible]需要连续在右上角跳的房间出口右下方平台上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	取得全部高评价，在关卡最后取得	获得同时得到2号[illegible]

合金矿山 Metal Valley

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]



Phase 3

[illegible]

Phase 4

[illegible]

Final Phase

BOSS：地岩三叶虫 擅长属性：地 相克属性：重力

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置	备注
[illegible]	[illegible]上开始阶段的骨架	
[illegible]	在右方空中取得	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

www.plumbo[illegible]k.cn

通入黑暗 Pitch Black

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]

Phase 3

[illegible]

Final Phase

BOSS：暗黑螳螂 擅长属性：暗 相克属性：光

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置	备注
[illegible]	Phase 2 开启发电机 • 以后	[illegible]
[illegible]	在发电机前的三角标志上	
[illegible]	使用水晶墙的蓄力攻击后出现	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	Phase 2 开启发电机 • 以后	[illegible]
[illegible]	往下走，在出口附近高处的平台上	
	[illegible]	
	[illegible]	

气象中心 Central White

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]

Phase 3

[illegible]

Phase 4

[illegible]

Final Phase

BOSS：雪崩大脚怪 擅长属性：冰 相克属性：电

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	条件	备注
ZERO和AXL	在BOSS面前 [illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]

岩浆地狱 Inferno

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]

Phase 3

[illegible]

Phase 4

BOSS：烈焰火鸡 擅长属性：火 相克属性：冰

[illegible]

Final Phase

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置	备注
[illegible]	在Phase 2 的针刺房间内，沿左边墙壁上行	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible] ZERO
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	在Phase 2 的针刺房间中部，用 [illegible] 大锤破坏地板找到储物箱	
[illegible]	[illegible]	

重力异常 Primrose

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]

Phase 3

[illegible]

Final Phase

BOSS：重力蚂蚁 擅长属性：[illegible] 相克属性：暗

[illegible]

&3DM SMV
www.plumbook.cn

[illegible]

SECRET NAVIGATION

必要角色	位置	备注
[illegible]	从 Phase [illegible] 大厅向上方的传送点前往	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	在 Phase 3 最后的房间内取得	B防御扇（ZERO

轨道电梯 Jacob

Phase 1

[illegible]

Phase 2

BOSS：威尔　相克属性：冰

[illegible]

出口 Gateway

Phase 1

[illegible]

Phase 2

BOSS：克隆西格玛　相克属性：暗

[illegible]

西格玛宫殿 Sigma's Palace

Phase 1

[illegible]

Phase 2

[illegible]

Phase 3

[illegible]

Final Phase

[illegible]

隐藏要素

★以AXL的双人合体攻击击败鲁米奈第二形态的话，在结局动画中可以看到与AXL有关的隐藏部分。

★在记录卡中存有《洛克人X 突击任务》（美版）存档的情况下，在秘密基地一关最后会遇到隐藏BOSS剪刀人。

通关特典

如果玩家从简单模式开始游戏，在通关之后提示存盘时可以选择普通模式。之后读取这个通关存档即可以普通难度重新开始游戏，这样可以继承简单模式通关时力量合金的数量以及游戏时间。同样，将普通模式通关后可以选择困难模式。这样读取通关存档可以继承普通模式通关时的力量合金数量、所有已经得到的隐藏要素（打败BOSS得到的特殊武器除外）和游戏时间。

如果通关时X和ZERO个人的装备完成率已经达到了100%和95%，并且X已经取得了全部8个强化装甲部件，那么在选择出击角色时就能够选择X的究极装甲（紫色）和ZERO的强化装甲（黑色）。如果通关时AXL的装备完成率已经达到了100%，并且以AXL发动双人合体攻击击败鲁米奈的第二形态，那么在选择出击角色时就可以选择他的强化装甲（白色）。





通关以后可以在实验室开发出ZERO的最后一件武器Σ剑。这把剑攻击范围很广，而且可以无视敌人的保护罩直接攻击，是困难模式打评价的绝佳帮手。

通关以后，根据玩家在游戏时所使用的导航员情况的不同，在实验室可以开发出相应的导航员芯片。这样一来，在选择出击角色时就可以按△键选择3名导航员女士作为隐藏角色。在玩家上一周目游戏的过程中，哪位导航员用得多，开始新游戏时就会出现哪位导航员的芯片开发选项。ALIA、LAYER和PALETTE的能力分别对应X、ZERO和AXL 3人，不过她们的能力都不能通过开发芯片得以强化。

www.plumbook.cn



Tales of Rebirth

テイルズオブリバース

重生传说 | PS2 | Namco | RPG | 2004年12月16日 | 日本

文 卡伦



1. ギリオーヌの圣殿
2. アルヴァン山脉北部
3 エトレ桥
4. タケット街道沿いの小屋
5. ベルサス
6. ベルサス港
7. アルヴァン山脉南部
8 ミナ ル
9 迷いの森 北侧
10. 迷いの森 西侧
11. トヨホウス河の小屋
12. ベトナジャンガ
13. サニイタウン
14. 食材调达施设
15. テルアラ街道沿いの小屋
16. カレーズ 北侧
17. カレーズ 南侧
18. アニカマル
19 オアシス
20 登山洞
21 バビログラ ド
22 バビログラ ド港
23 バルカ
24 バルカ港
25. メセチナ洞窟
26 兽王山
27. ユリスの领域
28 バルカ收容所
29. ラジルダ
30. ラジルダ港
31 圣火台
32. フェニアの圣殿
33. ピピスタ
34. イーフォンの圣殿
35. ボクナン大桥
36. キョグエン
37. キョグエン近郊の小屋
38. ウォンティガの圣殿
39. ノルゼン
40. レンバオ空中庭园
41. モクラド村
42. ネレグの塔近くの小屋
43. ネレグの塔
44. うさにんの村
45. サイグローグの馆
46 スールズ
47. ラルレン大桥

圣兽的战争、种族的矛盾、真正的历史……
让我们一同来踏上这次的传说之旅吧!

©いのまたむつみ © 2004 NAMCO LTD

www.plumbook.cn

没有斗技场、不能控制同伴发出特技、在商店里买不到苹果果冻、没有时空的交替或不同的世界、没有系列其他作品中的角色客串登场……

在拿到《重生传说》之前，卡伦还真没想到以上这些"《传说》系列"最传统的要素竟然都在本作里消失无踪，看来《重生》果然是《传说》的"重生"之作啊。虽然许多老朋友会对本作感到不太适应，但《重生》的素质之高绝对毋庸置疑，卡伦将分三期向各位介绍这款游戏。本期：完全攻略＋系统透解；下期：全隐藏要素大公开；而在合刊上，本作的全剧情小说也将堂堂登场，敬请期待。

之前报道索引

总期数	栏目名	页数
2004年6月A（总第104期）	前线狙击	26
2004年8月A（总第108期）	前线狙击	21
2004年9月B（总第111期）	前线狙击	26
2004年11月AB合刊（总第114、115期）	前线狙击	16
2005年1月A（总第118期）	前线狙击	18

完全系统解析

基本操作

左摇杆	移动	移动（根据力度来决定移动的速度）	项目的选择
十字键	移动	移动	项目的选择
○键	调查／进入城镇、迷宫等	对话／调查／确认／跳跃等（注一）	决定
×键	取消／下船／降落（注二）	取消	取消
□键	飞行准备（注三）	使用Force	说明的切换
△键	调出菜单	调出菜单	角色的变更／丢弃道具　解除装备
右摇杆	视角的左右回转	—	转换ForceCube
R3键	查看详细地图	查看详细地图	查看详细地图
SELECT键	スキット启动	スキット启动	—
L1	视角的左右回转	变更操纵角色的面对方向	角色、道具分类等的切换
R1键	视角的左右回转	变更操纵角色的面对方向	角色、道具分类等的切换
L2键	更换显示角色	更换显示角色	快速翻页
R2键	更换显示角色	更换显示角色	快速翻页
START键	调出／不显示地图和指南针	—	—

注一：在特定迷宫的特定地点才可在助跑后进行跳跃

注二：需得到フリーシップ或圣兽シャオルーン后才可执行，另外只有在浅滩处才能让フリーシップ停靠。

注三：得到圣兽シャオルーン后，在大地图上按□键，右下角会出现"シャオルーンに乗る"的字样，而此时按○键便可以乘上シャオルーン翱翔于天地之间了。

注四：按SELECT＋START＋L1＋L2＋R1＋R2可快速重启，而□＋×则可快速跳过对话。

战斗操作

→	向右移动
←	向左移动
→→	向右冲刺
←←	向左冲刺
↑↑	向上线移动
↓↓	向下线移动
L1＋方向键	变更作战指令
SELECT	切换操作角色的控制方式（注一）
R1	确认敌人数据（注二）
R1＋方向键	切换目标
R2	跳跃
△	调出菜单
△后按L1键	切换操作角色
△后按L2或R1键	切换视点
△后按R2键	切换单体，全体显示FG和RG槽
□	防御
↑＋□	提升RG值（ラッシュチャージ）
↓＋□	降低RG值（クールチャージ）
→＋□	前进防御
←＋□	后跳
←、→＋○	斩攻击
↓＋○	突刺攻击
R2＋○	跳跃攻击
跳跃中↓＋○	跳跃突刺攻击
方向键＋×	使用相对应的特技

注一：可切换成全自动（AUTO）、半自动（SEMIAUTO）或完全手动（MANAUL），但需要注意的是你只能操纵左数第一个头像显示的角色。

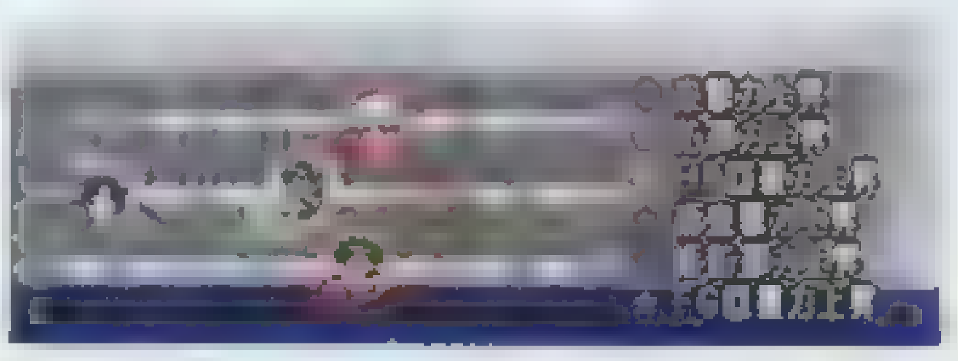
注二：有些敌人需要先经过几场战斗才能确定其情报。

注三：在战斗中贴近画面边缘按方向键，当画面上方的长条连起时便可逃离战斗，但如果所处的是有墙壁的一侧的话则无法从这边逃走，只能从另一边逃离战斗。

战前需知

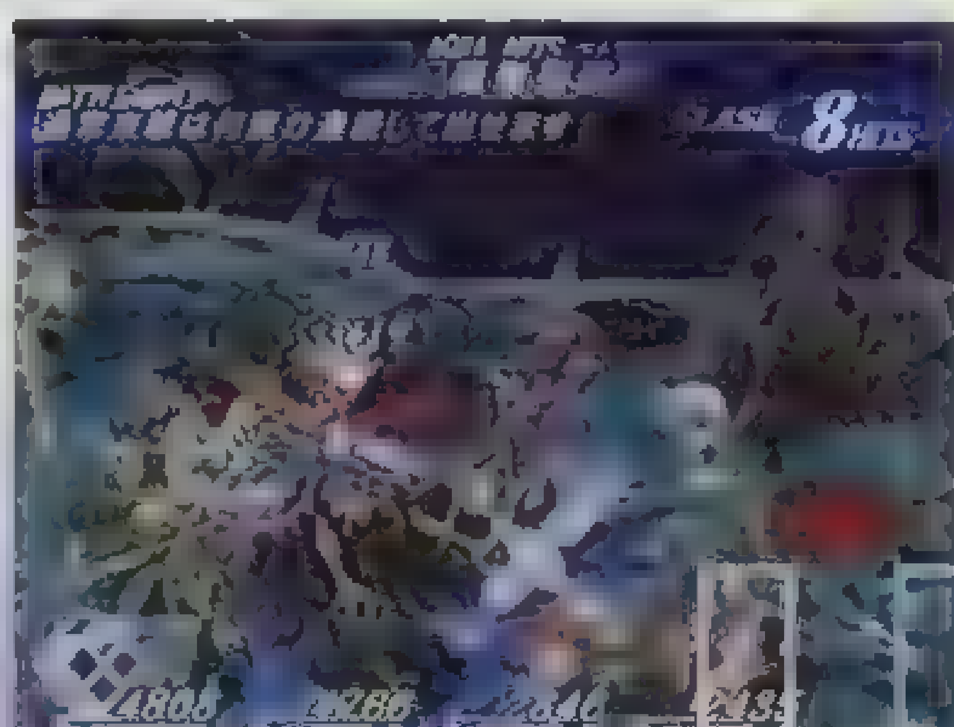
三线式战斗系统

在《重生传说》中，战斗系统又有所变化，在《宿命2》之前是线形战斗系统，到了《仙乐》又变成了多线式战斗系统，而在《重生传说》里则变成了"三线式战斗系统"。顾名思义，"三线"就是指敌我双方可以在三条线上自由配置，队伍的编排、敌人的构成、排出有效的阵型，这些都将成为战斗胜利的关键。



将人员配置在不同的位置，该角色会获得不同的特殊效果，如攻击力上升等等，因此阵型的安排一定要花些功夫才行。

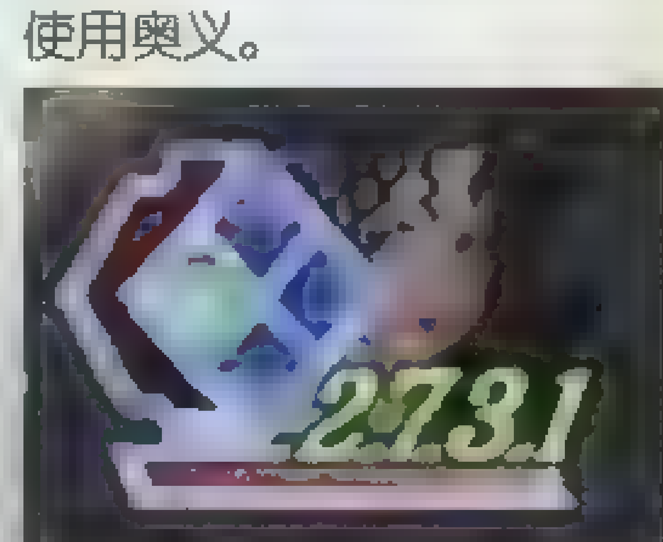
在战斗画面中按"↑↑"为向上线移动，而按"↓↓"则为向下线移动，只要你锁定了某一目标，那你所操纵的角色便会自动变线进行攻击。不过，由于在战斗中可以随时变线的缘故，使得敌人很容易在你打得正爽的时候一个变线让你的攻击落空，这也是本作难以打出高连击的一个重要因素。此外这一系统也使得之前在后方可以安心放魔法的支援性角色经常会遇到危机。



还有一点需要注意的是，在作战菜单中

FG（フォルスゲージ）

如图所示，战斗画面人物头像旁的菱形体便是FG槽，而它的4个槽代表的便是玩家设置在十字键四个方向内的四个技能，FG越高时技能的攻击力便会越高。而当使用技能时便会消耗该方向的FG。FG槽的回复速度与使用技能的强大程度有关，而只有在至少一个方向的FG达到顶点时（颜色为绿色）才能使用奥义。



▲系列传统的TP此次被完全舍弃了，取而代之的便是这次的FG，即使FG为空的时候也能使用特技，不过威力要小得多而已。

卡伦的小知识

在战斗中，如果不按十字键方向便按下×键的话，系统会自动发出FG槽最多的那招特技，活用此招更便于无需在使用奥义时一直盯着FG槽了，算是颇为体贴的一个设定吧。

RG（ラッシユゲージ）

FG 槽左边的气槽便是 RG槽，也就是代表角色感情（愤怒/冷静）的标志。当RG高的时候攻击力会提升，防御力和回复力会下降；RG低时则反之。而当RG达到最高时便无法进行回复，不过只有RG 达到一定量的时候才能够使用奥义。



◇◇ RG的上升方法 ◇◇

1. 攻击敌人
2. 击倒敌人
3. 攻击被敌人防御
4. 受到攻击
5. 使用道具 "バーストボトル"
6. 进行ラッシユチャ ジ（↑+[ ]）

◇◇ RG的减少方法 ◇◇

1. 在原地待机
2. 进行防御
3. 进行线移动
4. 防御敌人的攻击
5. 后跳
6. 进行ク ルチャ ジ（↓+[ ]）

スキット（Skit）

这也是"《传说》系列"的标志之一了，在屏幕左下角显示出语句时，按SELECT 键即可进入该スキット对话中，从这些对话里玩家不但能更深入地了解剧情，而且有些搞笑的スキット更是经常能令人忍俊不禁。一般来说，可实行的最后一个スキット都会告诉你下一步该去哪里，而该スキット也是不会消失的，玩家忘记该怎么走的时候只要按 SELECT 键查看便可以知道了。

默认的スキット是无法跳过的，只能等其说完，不过玩家可以在设定选项中将其设为"OFF"，这样便可以随时中断スキット了。有些称号需要进行特定的スキット后才能得到，不过只要按SELECT 键启动该スキット，然后即使立即将其中断也可以得到称号。



▲比起《宿命传说 2》来，本作的スキット数量有增无减，不过搞笑程度似乎稍有下降，只有ティトレイ算是真正的搞笑型角色。

特技

与以往的"《传说》系列"一样，本作的招式共分为术与技两大类，而术又分为"导术、阵术、炼术"三种。导术为攻击性法术，阵术为アニ 能使用的弧法阵，而炼术则为辅助性技能。玩家首先需要在菜单中将术与技安置到四个方向键上，然后在战斗中按方向键 + × 便可以使用相对应的特技了。



▲这次第一个学会的招式竟然不是魔神剑，这实在令本人诧异了一会儿，不过倒是可以通过装备来使出，但可惜的是卡伦最喜欢使用的秋沙雨这次确实是被抛弃了……



奥义

本作的奥义习得方式与前几作稍有不同，并不是特技达到一定使用次数后便可学会。而是需要在战斗中获得SP（SMASH POINT），当达到某奥义所要求的SP以及级别时便可以以SP来学会奥义了（在"术技"菜单中选定特技时按 ·即可进入奥义的设定菜单）。不过，本作的奥义并不能直接使出，而是要在RG达到一定量时使出特技后才能发动。参看下面的图文说明即可掌握。（使用导术和阵术的人员需要在相应的术使用后 2 秒之内咏唱奥义）

除了炼术没有后继奥义外，其他技能都有数个后继奥义，不过每次只能使用一种奥义，当你用点数换取了一个奥义后，那先前的奥义便会无法使用。也就是说，如果你想使用其他奥义的话就只有重新以SP换取一途。另外，各角色的最后一种奥义必须要得到该角色的圣兽之力后才能使用。

◇◇ SMASH POINT 的获得方法 ◇◇

1. 使用特技击倒敌人，或者在弧法阵内击倒敌人
2. 使用连续技达成 "CRITICAL SMASH"
3. 装备不同的特技
4. 装备炼术



▲首先注意ヴェイグ旁边的FG以及RG槽，保证RG达到3/4以上，以及至少有一个FG达到顶点。



▲使用设置在FRONT 位置的特技"裂破术"，之后你会发现上方和下方达到顶点的FG会变成金色。



▲在裂破术即将收招时立即使用变成金色的FG槽的对应技，此时该技便会变成奥义。崩龙无影剑发动！

秘奥义

首先剧情要发展到ヒルダ加入，然后在战斗中看到上方闪现"FINALITY CHARGE BREAK！"的金色字样后迅速按×键即可发动。不过本作的秘奥义可以说是系列史上最难自我使出的了，光看看下面的发动条件就令人头疼。虽然秘奥义的威力巨大，但由于当使出时敌人的HP已经非常低，因此基本上把它当作欣赏用招式便可以了……

◇◇◇◇◇◇ 秘奥义的发动条件 ◇◇◇◇◇◇

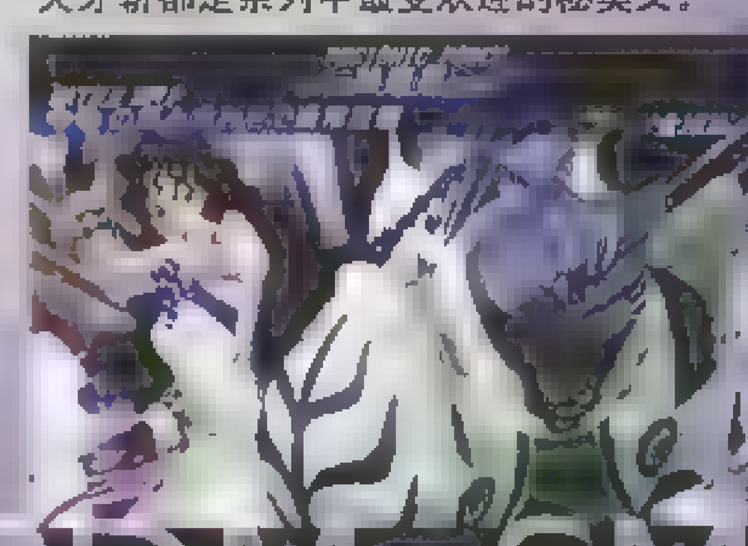
1. 令使用武器的潜在能力觉醒
2. 能发动者要参加战斗
3. 将主攻型角色配置在前方，支援性角色配置在后方
4. 两人要相隔一定的距离
5. 敌人只剩下一个且HP已经削减到一定程度
6. 在画面出现"FINALITY CHARGE BREAK！"后按×键即可发动
7. 当多种组合都达到可使用秘奥义的条件时，优先发动主角与其最接近角色可使用的秘奥义
8. 即使达成上述全部条件后，秘奥义的发动条件也为"随机"

此外，秘奥义只有近战角色和后方支援角色才可发动，具体组合如下。

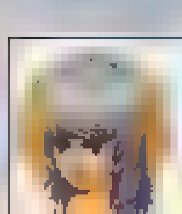
前排	后排	秘奥义
ヴェイグ	アニー	龙虎灭牙斩
ヴェイグ	マオ	インブレイスエンド
ヴェイグ	ヒルダ	セルシウス・キャリバー
ユージーン	アニー	翔破裂光闪
ユージーン	マオ	インフェルノドライブ
ユージーン	ヒルダ	デュアル・ザ・サン
ティトレイ	アニー	インフィニティアストライク
ティトレイ	マオ	红莲天翔
ティトレイ	ヒルダ	サウザンドブレイバ



▲在日本几个《传说》网站的投票中，龙虎灭牙斩都是系列中最受欢迎的秘奥义。



▲这本是《永恒》中召唤元之晶灵才能使出的隐藏晶灵术，而在本作中则成为了兽人和半人的合体技，真是世风日下……



卡伦的小知识

在很久以前做《幻想传说》的攻略时，有不少读者来信反映在迷宫中找不到存档的地方，考虑到有很多朋友还是初次接触"《传说》系列"，所以在这里还是提一下吧。在宿屋及迷宫中散乱漂浮着 orce 的淡蓝色魔法阵便是存档地点，而如果魔法阵是金色的话还可以在上面按○键进行休息。

フォルスキューブ(ForceCube)

在菜单中的“术技”设定中，你在技能右边看到的立方体便是ForceCube(フォルスキュ ブ)，ForceCube共有八个点，每个点代表一种强化能力（按□键可看到说明），需要使用相应方向的特技（必须在FC满的情况下使用）才会令该能力逐渐成长，最多可达到四星级。使用右摇杆可以转动立方体以调整技和强化能力的对应关系，不过在向画面中只会看到四种强化能力，另外四种需要将右摇杆向下拉一秒钟后才会看到。各强化能力的具体效果及拥有者如下。

注：使用炼术无法令ForceCube的能力进行强化。



全强化能力一览

名称	效果	人物
エイミング	令弧法阵移动到最近的敌人	アニー
エクストラ	延长弧法阵的持续效果	アニ
ガンビット	降低敌人的术防御力	ユージーン
クール	降低自己的RG	ヴェイグ、ティトレイ
サプライ	回复另外的FC	ティトレイ、ヒルダ
サポ ト	提升弧法阵的效果	アニ
シェイプ	降低敌人的防御力	ヴェイグ
シュート	作为追加攻击进行射击	ティトレイ
スウェイ	攻击后向后方回避	ティトレイ
スタン	降低敌人的RG	ヴェイグ、マオ、ユ ジ ン
スペシャル	降低奥义所需的必要RG	ヴェイグ、マオ、ティトレイ
ダメ ジ	增加术和技的伤害	ユ ジ ン、ヒルダ
ドレイン	给术附加异常状态效果	マオ、ヒルダ
バ スト	增加敌人的RG	マオ、ユ ジ ン、ヒルダ
ヒール	提升术和技的HP回复量	ヴェイグ、マオ、アニ-ティトレイ
ファスト	令使用术、技后的硬直时间减少	ヴェイグ、ティトレイ
フィジカル	发动弧法阵时附带攻击判定	アニ
ブラスト	降低敌人术的攻击力	ヒルダ
ブレイク	减少敌人的钢体时间	ユ ジ ン
フロート	击中敌人后令其浮空	ユージーン
ブロウ	术攻击附加吹飞效果	ヒルダ
ブロック	一定次数可以防止解除弧法阵	アニー
ホ ルド	延长敌人被术、技击中后的硬直时间	ユ ジ ン、ヒルダ
ミスティ	减少术的咏唱时间	マオ
メンタル	提升FC的回复速度	ヴェイグ、マオ、ティトレイ、ヒルダ
リベル	延长术、技的钢体时间	ヴェイグ、ユージーン
レット	弧法阵跟随发动者移动	アニ
レデュ ス	降低敌人的攻击力	マオ
ワイド	增加弧法阵的半径	アニー

物品上限

在本作中装备的持有数是有上限的，其中每个人的武器为10把，防具为10件；宝石总共为60颗，饰物也是总共最多可拥有60件。物品上限在RPG中其实并不少见，但在本作中就要多加留神了，因为如果你的某类装备达到上限，在某个事件中又取得了这一类的装备，虽然画面上会显示取得，但你在自己的道具栏中却不会发现那件所谓“新取得的装备”。在《宿命2》中便有这种情况出现，而在本作中依然存在，因此强烈建议把所有在商店中能买到，而现在已不需要的装备都卖掉，反正最后在バルカ的商店“世界的中心”内可以买到所有可购买的武具的。

HP的回复方法

本作的一大创新便是去除了传统意义上的回复魔法，也许有些朋友认为这将导致游戏的难度倍增，但只要你灵活掌握了系统后便会清楚该系统的乐趣之所在。

◇ 战斗中HP的回复方法 ◇

1. 在FC满的时候使用术或技
2. 使用回复道具
3. 使用有HP回复效果的术或技
4. 打倒敌人
5. 进入アニ 放出的弧法阵

武具强化（エンハンス）

在战斗胜利后，你所装备的武器/防具有时会获得一定的EP值（此时画面下方会显示“ENHANCE EXECUTABLE!”的金色字样），EP值的多少与连击数及其他条件有关，而玩家则可以利用EP值来对武具进行强化。其中武器可以强化的部分有：①斩击攻击力②打击攻击力③术攻击力④FC回复力⑤觉醒率；而防具可以强化的部分有：①斩击防御力②打击防御力③术防御力④HP回复力⑤觉醒率。需要注意的是，可强化等级与武具的素质有关，初期武具每个项目最多可强化三次，而后期的超强力武具每项目甚至能强化六次，也就是总计三十次！

当对武具进行1～5次强化后，武具的潜在能力便会觉醒（此时才可以强化觉醒率），根据武器的不同潜在能力也不相同，而觉醒力便是战斗中潜在能力的发动确率。潜在能力共有64种，其中不乏一些超强的能力。

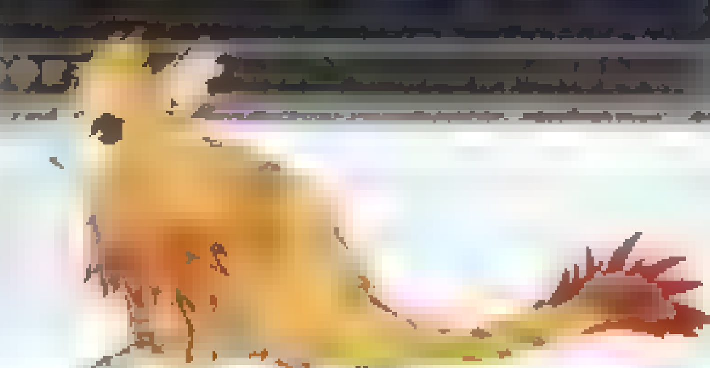




武具继承

本作的核心系统之一，简而言之，就是一种可以让新武具继承过去曾强化过的武具能力的系统，在各地的武器屋与商人交谈后便可以在购买画面中进行武具继承。需要注意的是，只有未经过强化，之前也没有继承过的武具才能够成为继承对象，而只有强化过的武器才能够成为被继承对象。当进行武具继承后，被继承的武具就会消失，而被继承的武具曾强化过的项目以及次数会对进行继承武具的性能、潜在能力等产生影响，另外继承武具也会得到被继承武具未使用EP的一半。此外，被继承武具的强化项目中等级最高的还会发生特别继承效果，详细情形请参考下表（如果都继承到顶点的话，以最先被继承到顶点的项目为优先）。





特殊继承效果一览

项目	继承效果
斩击	强化1次便可以令潜在能力觉醒
打击	武具强化所需EP减少
术击	最大LV上升1级
FC/HP	取得EP
觉醒率	继承被继承对象的潜在能力，同时继承1%的觉醒率

武具变异

简单来说，就类似于“《真女神转生》系列”中的合体事故。在进行武具继承时会有极低的概率发生事故，而此时继承者便将变异为全新的武具。进行继承的次数越多，稀有继承效果的出现率就会变得越高。而需要注意的是，并非所有变异的武具都属于超强型，有时甚至可能会出现一些能力超低的武器……因此在进行武具继承前切记要存盘一下。顺便说一下，在バトルブック中最后一项的“？？？回数”便是武具变异的次数。



卡伦的小知识讲座

由于本作的称号已经不影响成长了，所以想装备什么称号就看你的喜好了，觉得哪个好就选哪个吧。如果觉得自己怎么样的称号就都不满意，可以到ルバ广场里面的女子对话以取得自由称号，然后只要和四号窗口的服务员对话便可以随心所欲地改成你喜欢的名字了。

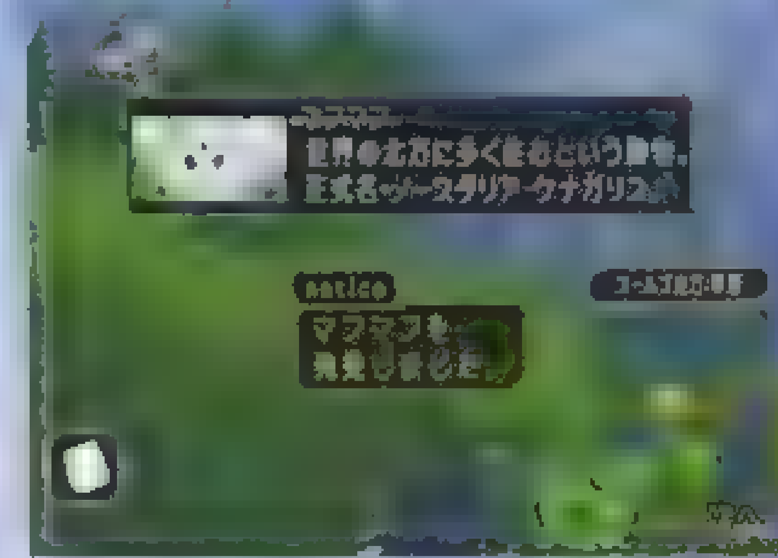
遇敌率



本作的遇敌率比起之前的作品有着一个显著的变化，不同的地点遇敌率是不一样的。玩家可以注意画面左下角的ForceCube，它转动的速度与遇敌率成正比。一般来说，在大地图森林中的遇敌率要远远高于平原，不过ForceCube的转动速度也会随着遇敌次数而慢慢下降，但进入某地点再出来后便会恢复正常。

发现物

在大地图上行走时，有时会发现一些特殊的发现物（动物／自然现象／建筑等），例如蜃气楼、纯白的鳄鱼等等。需要注意的是，有些发现物需要达到一定的等级后才能找到，而当主角的等级超过60级时便可以找到所有的发现物。发现物会影响到称号的获得，而全发现物列表将会在下期的研究中为大家献上。



称号系统

与前几作不同，本作的称号并不是根据你装备称号的不同而影响到升级时能力的增减，而是只要某人得到称号，无须装备便会增加该能力，而得到的所有称号的能力也会合计加算起来。在ミナール役场二号窗口的服务员那里可以得知现在玩家都增加了哪些能力，简单来说，这代的称号其实就类似于加能力的药草而已……

另外的一点变更就是，《重生》的称号的取得方法只会有通过迷你游戏中获得、与特定人物对话后获得、剧情获得、SKIT获得这四种途径，并不存在任何需要通过战斗获得的称号，之前在《宿命传说2》和《仙乐传说》中受到重重束缚的玩家这次终于可以随心所欲地战斗了，正如役场里的女子所说的那样。

“自由地战斗吧！爱吃果冻就吃果冻，想下达什么命令就下达什么命令，逃跑多少次都无所谓，这是自由。对，你自由了！”



あらすじ（剧情概要）

在《仙乐传说》中大受好评的あらすじ此次也继承到了本作中，在选项菜单中按△键便能看到你所发展的剧情，而最下面的“进行中”还会对你下一步的行动进行提示。

バトルブック（战斗之书）



在游戏的序盘阶段，玩家便会得到这个贵重品，之后就可以在菜单的“バトルブック”选项中进行查看了。在バトルブック里玩家可以看到《重生》里各种名词及系统的解释，例如“战斗用语词典”、“敌人情报”、“战斗履历”等等。值得一提的是，根据游戏的发展，バトルブック内可查看的情报也会越来越多，即使是原来的项目可能也会加入新的内容。

宝石合成

在各地的装饰品屋与商人交谈后便可以在购买画面中进行宝石合成，宝石由低到高共分为パール、オニキス、トパーズ、エメラルド、サファイア、ダイアモンド六个级别，只有同级别的宝石才能进行合成，而合成特定宝石的话便可以让其升级，详细合成方式请参看下表。另外，合成的级别越高所需的费用也越多。



▶在ベルサス港入口处的女子那里可以用特定的宝石换取数种特殊武具，不过要合成那些宝石的造价也是相当可观的，合成宝石是本作中最烧钱的系统，不要看到自己有一百多万便沾沾自喜，几次高级合成便会让你倾家荡产的。

全宝石合成表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー
マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル
シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル
プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク
マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ
レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー
ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ
フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ
ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ヒヨハン
ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	ライフ
メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	フォルス	フィート
メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ヒヨハン	ヒール	フィート	マッスル
ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	レジスト	フィート	マッスル	シールド
マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ヒヨハン	マインド	フィート	マッスル	シールド	プロテクト
リカバー	チャージ	ミスティ	ヒヨハン	プロテクト	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド
チャージ	ミスティ	ヒヨハン	シールド	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト
ミスティ	ヒヨハン	マッスル	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール
ヒヨハン	フィート	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス

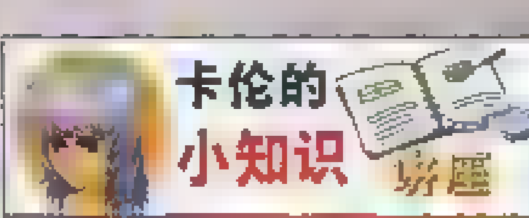
[illegible]	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	[illegible]
フィート	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ヒヨハン	ヒヨハン
マッスル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	ミスティ	フィート
シールド	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	チャージ	フィート	マッスル
プロテクト	マイティ	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	リカバー	フィート	マッスル	シールド
マインド	リカバー	チャージ	ミスティ	ピヨハン	マイティ	フィート	マッスル	シールド	プロテクト
レジスト	チャージ	ミスティ	ヒヨハン	ブレイク	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド
ヒール	ミスティ	ヒヨハン	メンタル	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト
フォルス	ヒヨハン	メディカル	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール
ライフ	ネイチャー	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス
ネイチャー	フィート	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ
メディカル	マッスル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー
メンタル	シールド	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル
ブレイク	プロテクト	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル
マイティ	マインド	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク
リカバー	レジスト	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ
チャージ	ヒール	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー
ミスティ	フォルス	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	[illegible]
ピヨハン	ライフ	ネイチャー	メディカル	メンタル	ブレイク	マイティ	リカバー	チャージ	[illegible]

注：表中用蓝色标出的便是可以进行升级的合成。

破防

初玩《重生》的人也许会被那经常防御的敌人搞得心烦意乱，其实，本作的敌人是要达成一定条件后才会进行防御的，例如有些是受到特技攻击后，而有些是我方的RG槽在一定以下。

在战斗中按R1键便可以查看该敌人采取防御行动的条件。另外需要特别提醒的是，在你进行ラッシユチャージ或クールチャージ后的攻击必定破防，因此一定要善加利用。

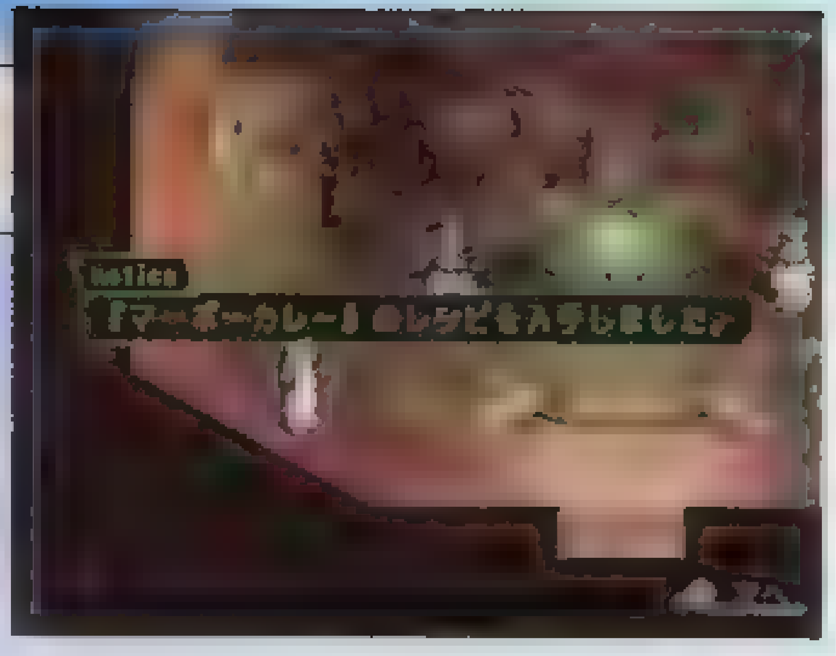


卡伦的小知识 讲座

这条提示同样是给“《传说》系列”的新玩家看的。如果玩家想在非战斗时控制某一角色的话，只需按L2或R2键就可以了。而如果想在战斗中控制该角色的话，便需要在菜单画面上按△键将其放在所有角色的首位，并将其战斗方式改为手动或半自动方可。

umbook.cn

料理



本作的料理的习得方法也与前几作截然不同，之前我们需要满世界寻找料理人变的各种东西以学会料理，而在《重生》中只要找到特定的料理并吃掉便可学会。在本作中料理有着举足轻重的作用。此外，这次不能在战斗结束后手动决定是否烹饪料理，而是要在料理菜单中进行自动料理设定，不过由于设定细致的缘故，因此这样的效果反而要好一些。

料理习得方法

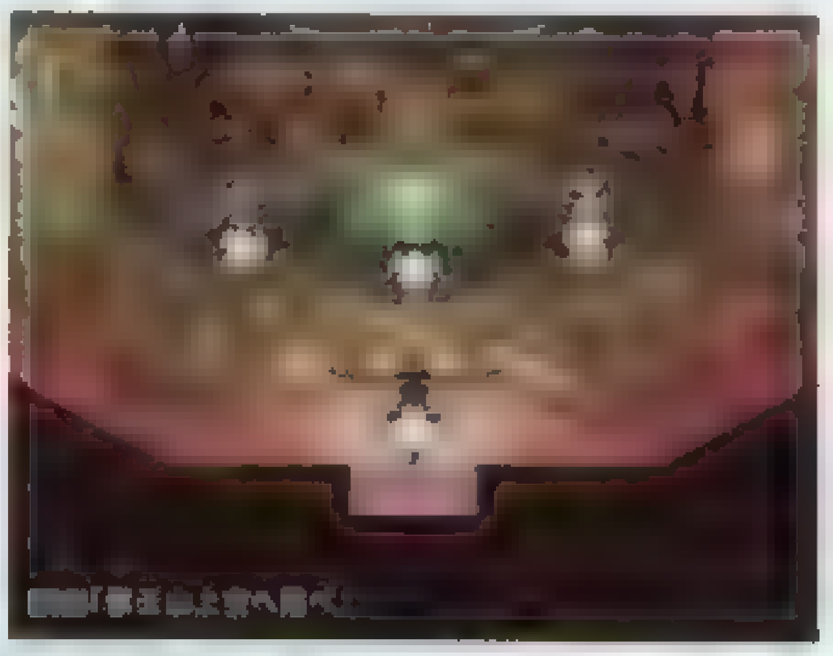
料理	入手地点／方法	附加奖励
クリームスープ	初期习得	获得金钱2倍
ハンバーガ	アルヴァン山脉的山顶小屋	EP＋10
サンドイッチ	ミナ　ル的食堂	全体敌人中毒
フル　ツポンチ	ペトナジャンカ的民家	全体敌人冻结
唐扬げ	マジカルポット达到LV1以上，然后和食材配给施设左边的工作人员对话	所有伤害减半
リゾット	サニイタウン的食材屋	通常攻击连携数＋1
カレ　ライス	アニカマル的民家	全体敌人衰弱
オムライス	ペトログラ　ド的民家	全体敌人恐慌
野菜サラダ	マジカルポット的LV提升到一定程度，再与食材配给施设左边的服务生对话	[illegible]C蓄力速度加倍
カルボナーラ	バルカ的酒场	不会状态下降
ハンバーグ	击败ダオルギアス后前往ミナール的酒场	不会状态异常
ミ　トロ　フ	在ラジルダ的宿屋住宿	得到道具的概率加倍
ミ　トソ　ス	ヒヒスタ的民家	全体敌人麻痹
海鲜グラタン	食材配给施设	全体敌人钝足
フル　ツチ　ズ	キョグエン的食材屋	[illegible]P＋30
ボルシチ	ノルゼン的民家	咏唱时间减半
ポテトサラダ	在ベルサス的食材屋购物后获得	可随时发动奥义
パエリア	ベルサス的民家	获得经验值加倍
舟盛り	バルカ港	获得道具的概率增加5倍
グラスパ	登山洞	全体敌人昏迷
ゴ　ジャスサラダ	全员完成ミナ　ル酒馆内的送餐游戏	敌人防御无效
みそおでん	在キョグエン花50000元购买	获得经验值4倍
マ　ボ　カレ	将マジカルポット的LV提升到MAX，再与食材配给施设左边的工作人员对话	获得金钱5倍
スペシャルピザ	在カレーズ的水路帮助老人	全体敌人伤害90%

食材调达施设

在世界各地都会找到这个小建筑，第一次进入时会得到マジカルポット，之后便可以在路上得到食材的配给了。在大地图上所有宝箱中得到的物品都是各种食材的配给卷，将其交给食材调达施设中央的店员后，系统便会根据配给卷的种类及多少来配给食材，此外，给店员一定的配给卷后可以对食材配给的频率、种类、个数进行升级，最高可升至8级。

左边的店员会告诉你在那里可以学会料理，而在右边的店员处玩家则可用几种道具来换取令HP・FC・异常状态全回复并有着复活功能的道具エリクシール。（那几种道具需要在最终迷宫内从敌人身上取得）





▲说来惭愧，卡伦是在打最终BOSS前出来满世界闲逛时才猛然发现那些配给卷是用来进行配给食材，以及令マジカルポット升级的，怪不得之前食材来来去去配给的都是那几种……

GRADE

"《传说》"系列的传统之一，在战斗结束后满足一定条件的话便可以获得GRADE值，而选择的游戏难度越高，GRADE值也会越多。在通关之后进行下一周目的游戏时，玩家便可以使用GRADE值购买各种要素。而在本作中，GRADE的累计数值可以在バトルブック菜单的"战斗履历"中看到，这是颇为人性化的一个地方。不过需要注意的是，在一个地方达成某一条件所获得GRADE的次数是有限制的，所以如果你以获得GRADE为优先目标的话，那就最好勤换几个地方杀敌。

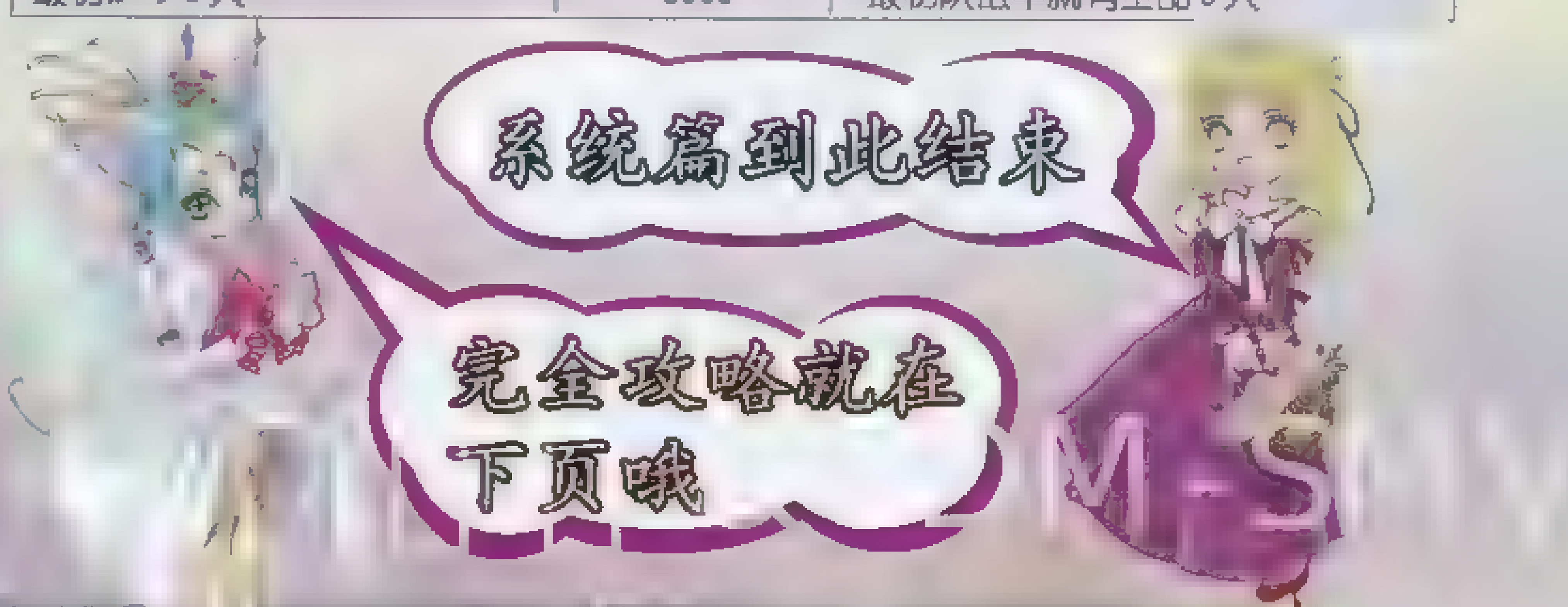


获得GRADE所需条件

10 HITS OVER!	超过10连击
25 HITS OVER!	超过25连击
5 CHAIN FINISH!	个人5连击结束战斗
FULLHP FINISH	全员满HP的情况下结束战斗
NO DAMAGE FINISH	不受伤结束战斗
10 SECONDS FINISH	10秒内结束战斗
30 SECONDS FINISH	30秒内结束战斗
NO GUARDED FINISH	没有受到敌人防御而结束战斗

GRADE商店

项目	所需GARDE	说明
称号引継ぎ	100	继承NPC以外的称号
バトルブック引継ぎ	10	继承GRADE以外的所有情报
术技引継ぎ	900	继承特技以及奥义
スマッシュポイント引継ぎ	500	继承SP
フォルスキュ　ブ引継ぎ	800	继承フォルスキュ　ブ的成长值
料理レシピ引継ぎ	100	继承所有习得的料理
料理熟练度引継ぎ	300	继承料理的熟练度
オーブ引継ぎ	300	继承オーブ系物品
[illegible]C回复速度2倍	100	敌我双方的[illegible]C回复速度均为2倍
获得ガルド2倍	600	战斗后获得金钱2倍
全ダメ　ジ2倍	100	敌我双方的全部伤害值均为2倍
获得エンハンスポイント2倍	950	战斗后获得2倍的[illegible]P
ランダムエンカウント无效	3000	剧情战斗外不会遇敌
あらすじブック引継ぎ	100	继承简易流程
コレクタ　图鉴引継ぎ	10	继承物品图鉴
ワールドマップ引継ぎ	100	继承世界地图
获得经验值2倍	2000	获得2倍的经验值，可和5倍共用
经验值5倍	4000	获得5倍的经验值，可和2倍共用
获得グレ　ド2倍	1500	获得2倍的GRADE值
消费アイテム引継ぎ	700	继承消费道具
装饰品引継ぎ	2000	继承オーブ以外的护符／宝石
最初から6人	5000	最初队伍中就有全部6人





卡伦的小知识

正如之前的《[illegible]》一样，本系列[illegible]一要在于[illegible]世界各地[illegible]发生各种小事件，而[illegible]之类[illegible]。本作的[illegible]迷宫[illegible]イグ[illegible]ロ　グの馆共有60层，不过40层以上的地方[illegible]周目中才能抵达，详细的情报就请期待下期的研究吧。

详尽流程攻略

1 Prologue

开场过后会与マオ战斗，胜利后发生事件，再与来袭的怪物进行一场战斗，之后マオ及ユージン加入队伍。

2 白峰の村 スールズ

事件过后会得到バトルブック，然后来到左上方クレア的家后，情节过后去村子上方的集会所与四星之一的トーマ进行战斗，坚持一段时间后便会结束战斗，在道具屋前发生剧情，之后便可以使用料理了。



LV	45	钢体	地　火、暗
HP	???	半减	
弱点	水	防御	
防御行动	受到特定攻击后		

★在クレア家中与マルコ交谈能够全回复，可以利用这一点来稍微练一下级。

3 アルヴァン山脉前通路

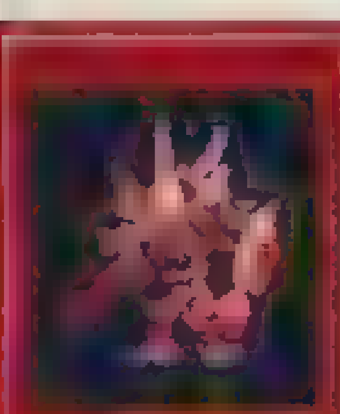
路线：ラルレン大桥→ケケット街道沿いの小屋→エトレー桥

在经过ラルレン大桥时会由ヴェイグ与漆黑之翼三人组进行战斗，轻松取胜后来到ケケット街道沿いの小屋，发生事件后调查墙上的挂钟令暗示解除，出门后发生事件，接着去エトレー桥再次与漆黑之翼战斗一次，依然是轻松取胜。然后从ケケット街道沿いの小屋的西方过桥，然后向南来到アルヴァン山脉南部。

4 アルヴァン山脉

迷宫指南

靠近平台边缘处按○键可向远处的平台跳跃（需要助跑），而利用□键放出的Force（冰块）可以跳上高处（操纵角色头顶出现提示时方可使用）。来到山间小屋发生事件后继续前进，面对挡路的雪块时利用Force将其融化，但注意并非所有的雪球都要融化，有些雪球如果融化了就无法通过，只要转换一下画面即可令其重置。一路向左下方前进，当即将走到尽头时会遇到旅行商人，而在其身后便将发生BOSS战。



LV	15	钢体	
HP	8000	半减	火
弱点	水	防御	
防御行动	受到特定攻击后		

5 ミナール平原

在前进至ミナール的途中会发生事件，一直向右方前进，切换两次画面后发生事件，然后再次向右方前进，调查SAVE点旁的冰柱后会与アニー进行战斗，胜利后便会解除幻觉继续向ミナール前进。

6 潮骚の街 ミナール

来到ミナール后发生事件，进入右边的宿屋将アニー放下，然后来到港口发现无法上船。回到街上会发生事件，玩家可以选择趁帮酒场主人送货的机会上船或者是花钱搭乘トミッチ的游船（在宿屋前与其对话即可）。不过选择哪个都无所谓，因为怎么都无法出港，而对之后的剧情也没有任何影响，不过如果选择乘船的话会发生一场战斗。

乘船事件结束后会遇到ミーシャ，之后来到宿屋地下的房间触发剧情。在菜园处找到ミーシャ（从酒场处左转），然后再与宿屋前的キュリア对话后选择"海岸へ急ぐ"，在海岸处发生战斗（アニー也会加入战斗）。

战斗胜利后去宿屋与キュリア对话，出门后アニー会加入队伍，然后便可以离开ミナール前往西方的迷いの森了。

★结束这一部分的剧情后便可以使用马车在各城市间进行移动。

7 迷いの森

迷宫指南

在进入森林后向西方一直前进，切换三次画面后会发生剧情，然后从マオ打开的通道来到SAVE点旁。从SAVE点左上的通道来到下一画面，从下方起第三条路跳到第二条路上，然后一直向左走便会发生BOSS战，而在结束这场战斗后便可以使用奥义了。



LV	15	钢体	
HP	8801	半减	地
弱点	火	防御	
防御行动	受到特定攻击后		

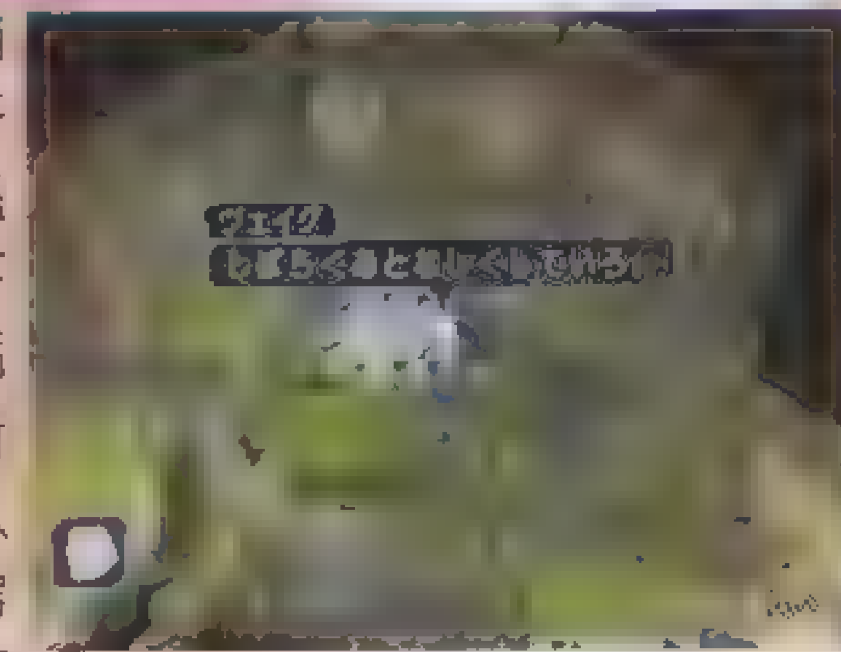
8 烟突の街 ペトナジャンカ

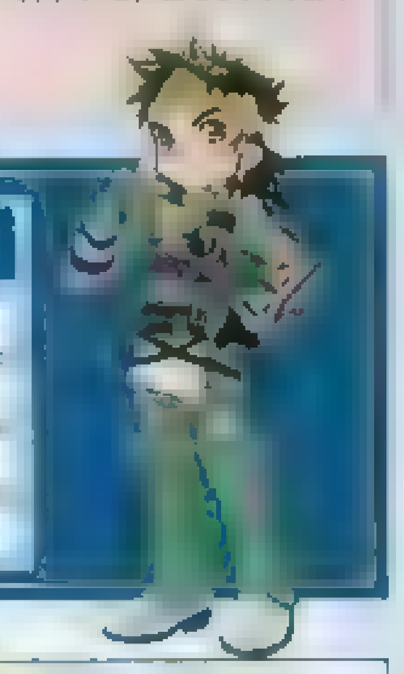
来到上方的制铁工厂外发生事件，然后进入工厂战胜最深处的ティトレイ后，然后走出制铁工厂ティトレイ便会成为同伴。

迷宫指南

进入右边的房间，将挡路的红花用Force烧掉后将上方的拉杆拉下令门打开，然后乘传送带进入下一房间。调查房间中央的巨大花朵几次后发生事件，然后便可以在让大花冻结的情况下烧掉该房间内的蓝花，不过当离开这个房间时巨大花朵便会解冻。玩家可以在巨大花朵左边的房间内找到石炭，然后进入下方房间将石炭放入壁炉中便可以彻底消灭巨大花朵。

烧掉挡在拉杆前的蓝花，拉下拉杆后顺滑行带进入下一房间。将下一房间的拉杆拉下，沿滑行带进入下一房间，将房内所有的小花全部烧掉后再烧掉挡在门前的巨大花朵，进入下一房间后便会发生与ティトレイ的BOSS战。胜利后别忘了拿走树洞中的宝石"メティカルパール"，其作用是击败敌人后HP恢复量上升。





LV	22	钢体	
HP	3120	半减	
		防御	
防御行动	受到特定攻击后		

9 トヨホウス河の小屋

离开ペトナジャンカ后向东面前进，过桥后进入トヨホウス河の小屋。剧情过后从右上方来到小屋旁的森林中收集木料以及蘑菇，来到右下方后会发生事件。收集齐所有的木料后回到小屋，剧情过后再次来到森林发生强制战斗，取胜后便可以乘小舟前往サニイタウン了。

迷你游戏：漂流

这是本作中比较有趣的迷你游戏之一，玩家需要乘小舟突破重重障碍前往サニイタウン，在第一次进行游戏时是不会有HP限制的，不过之后再玩的话，受到伤害时便会扣除右上角的红心，当将其全部扣光时便告失败。

游戏的规则很简单，←／→键为移动，○键为投掷果实（需要在河中取得，在左上角会显示取得的个数），×键为跳跃。取得道具、射中水泡／蝙蝠等都可以加分，而救生圈则可以令红心进行回复。在河的尽头处，玩家还会和大螃蟹进行一场BOSS战，当取胜后便可以结束游戏了。各位，向100000分的极限记录进行挑战吧！

10 水上都市 サニイタウン

来到サニイタウン后前往港口发生事件，接着出城向西来到テルアラ街道沿いの小屋触发剧情，出门发生与ヒルダ的BOSS二连战。战斗胜利后回到サニイタウン，在宿屋一楼的房间将ヒルダ放下，之后出门发生剧情，在港口前会与四星之一的ドッツァ战斗一次，然后才会在其方也图与其展开真正的BOSS战，战斗胜利后ヒルダ

卡伦的传说 开始听到主题曲和看到片头动画时真是让本人颇为失望，ELTB这首[illegible]实在是不太符合"《传说》系列"的感觉，而片头动画的素质及剪辑也让人不甚满意。[illegible]还算是颇为不错，总算不负《传说》动画高素质的优良传统。

umbook.cn

成为同伴，另外此后也可以使用秘奥义了。(之前也许会出现1～2次秘奥义，不过那是剧情强制使出的)

在港口下方的民家内找到逃走的女孩后发生事件，然后便可以前往西面的沙漠了。此时剧情会转到被押至首都的クレアー边，与屋内的所有女孩对话后便会重新转换到ヴェイグ这边。



ヒルダ			
LV	30	钢体	
HP	4420	半减	光
弱点		防御	
防御行动			



ミリッツァ			
LV	29	钢体	水
HP	12260	半减	光
弱点	—	防御	—
防御行动	受到特定攻击后		

★ミリッツァ会制造出四个分身来，所以玩家应该在战斗中经常利用R1键查看敌人信息，HP值与其他几个不一样的就是真身。

11 カレーズ

在沙漠的旋风前发生事件，然后便会来到沙漠的地下通道，通过后发生事件，之后前往南方的アニカマル即可。

迷宫指南

挡在路中间的石块可以用ユ ジ ン的Force将其破坏掉(需要蓄力)，除此之外没有什么可注意的。另外，调查迷宫中的巨大植物球根可以得到加能力的药草，不要错过了。

12 泉の集落　アニカマル

在宿屋发生事件后去村子的另一侧尽头，与帐篷前的フランツ对话后便会发生事件，然后离开アニカマル前往东北方的オアシス，先在最右上方找到リブガロ，然后再在其他地方寻找逃走的它，当最后一次碰到它时便可以将其击败取得リブガロの角。



回到アニカマル，剧情结束后进入宿屋，事件完成后出来アニー便会重新加入队伍。

13 登山洞

离开アニカマル向东南方向前进，通过登山洞便可来到最上方的バビログラード。

迷宫指南

在登山洞中，黑雾会不断向你袭来，而当玩家处于浓雾中时便会发生战斗，不过只要战斗几次后画面中的黑雾便会散去，另外，拉下墙上的拉杆可以令挡在路中的铁栅打开以继续前进。中途会发生与ドネル的BOSS战，战斗胜利后，用Force击破挡在路中的所有岩石后继续前进，当上到最顶端时便可以来到バビログラード了。

★在迷宫中你会看到放在铁栅内的一个宝箱，不过由于拉杆坏了的缘故因此无法打开铁栅。现阶段不用管它，等游戏中后期的时候再来便可以通过完成事件打开铁栅了。



ドネル			
LV	36	钢体	
HP	37300	半减	地
弱点	风	防御	—
防御行动	受到特定攻击后		

ドネル会用土之Force制造出四星的トーマ以及サレ，不论击败多少次他们都会再度复活，因此还是直接瞄准ドネル进行猛攻吧。

14 空临む街　バビログラード

剧情结束后前往右边リフトの管理人の家，与其对话后前往管理人屋上面的民家依次与一楼和二楼的人对话，出门发生事件，然后前往街道西北方的苍之神殿，调查祭坛桌子上的苍兽圣典后触发剧情，回到管理人那里与其对话，根据从居民那里得到的情报得到解除暗示的关键语“いとしきそら”，之后便可以前往右方的升降梯处与管理人对话来到バビログラ ド港了。

★由于信仰戒律的限制，バビログラード的居民们是不会和异性说话的，因此玩家需要利用L2或R2键切换不同性别的角色才可以与居民对话，而且有些情报是必须用同族的人对话才能获得的，这一点也要加以注意。

15 南海の门　バビログラード港

剧情过后便会进行与ワルトゥ以及ミリッツァ的BOSS战，胜利后乘船来到王都の外门 バルカ港，在出口处发生事件后便可以前往北方的首都バルカ。



[illegible]			
LV	44	钢体	
HP	27420	半减	暗
弱点		防御	
防御行动	HP达到一定以下		

ミリッツァ的能力与上次并没有太大区别，只不过HP增加了5000左右而已，因此在这里便只为大家说明ワルトゥ的能力。

16 雾深き王都　バルカ

来到カレギア城门前发生事件，剧情转换到クレアー边，与所有女孩对话，等剧情过后便会重新转换到ヴェイグ这边。

乘蒸汽机关车来到商店，在商店中找到躲在墙后的兽人发生事件，然后来到东北方杂货屋对面的ジベ ル的家，在地下的房间内与ジベール对话后触发剧情。接着离开バルカ前往东北方的メセチナ洞窟，在里面找到ハック后回到ジベル的家与其对话，然后便可以通过ジベール身后的秘密通道进入カレギア城内了。

★在ジベール的家中跟ハック交谈可得到アンダリユーサイト，虽然威力一般，不过却关系到收藏品的完整度。

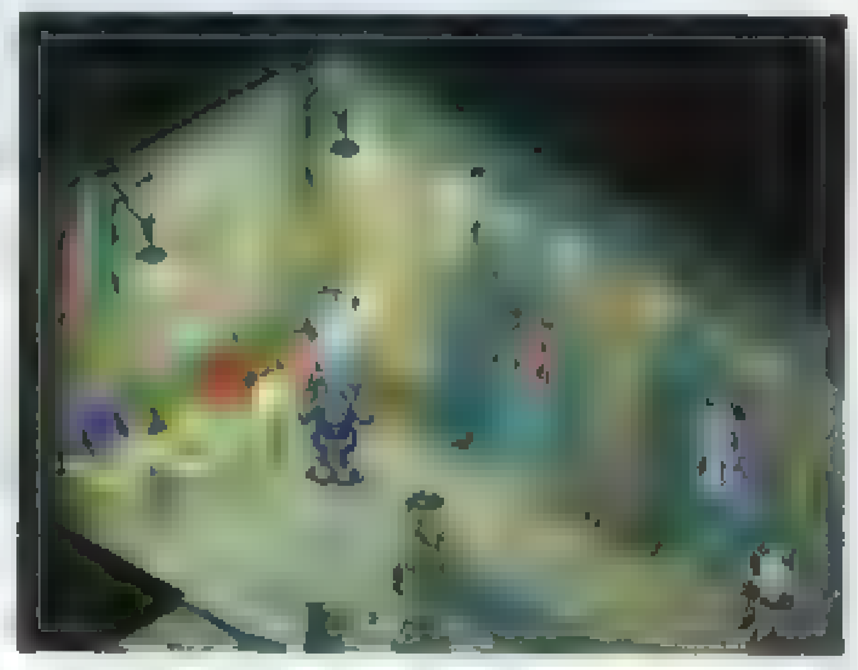
17 地下道

迷宫指南

进入下方的房间，然后进左边房间拉动摇杆，接着回到上一房间便可开启铁门。一直前进会发生事件被困在门内，将墙上的两个时钟都调到9点即可解开机关来到城内。

18 カレギア城

出门前进不久后会发生事件，ヴェイグ等人会被关进バルカ收容所内，剧情过后将五个光球按照从左到右“蓝、黄、红、茶、灰”的颜色调整光球，然后便可以将同伴救出再度前往カレギア城。



从右下方去屋上的祭仪场，在途中会与トーマ以及サレ交手，胜利后先在旁边的房间内存档，一直前进便可以来到屋顶发生剧情，然后进行与圣兽王ゲオルギアス的BOSS战。



[illegible]			
LV	45	钢体	地、火、暗
HP	51000	半减	—
弱点	水	防御	—
防御行动	—		

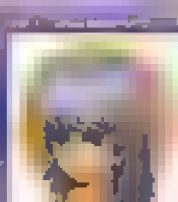


[illegible]			
LV	47	钢体	—
HP	34500	半减	风、暗
弱点	地	防御	
防御行动	RG达到一定以上		



ゲオルギアス			
LV	60	钢体	—
HP	100000	半减	
弱点	—	防御	
防御行动	—		

圣兽王是迄今为止玩家所遇到的最强敌人，而且HP更是高达10万。建议以中间的线为主战线，将使用角色改为アニー，在圣兽王前一直施放可以回复HP的阵术(此时如果她已经学会复活术的话那是再好不过的了)，进攻的事情交给其他三个人便可以了。另外需要注意的是，当圣兽王的HP下降到一半左右时会使出超强的全体攻击技，



卡伦的传说

“[illegible]”[illegible]

作中最恶之敌的变态要豁男当作[illegible]头像得了)

做好人员伤亡的心理准备吧……

19 スールズ→ケケット街道沿いの小屋

剧情过后前往集会所，之后アニー加入队伍。然后前往不远处的ケケット街道沿いの小屋，事件发生后クレア成为同行NPC。

★从这时开始，由于人类与兽人的矛盾大爆发的缘故，某些种族的人会不与异族的人对话，因此如果想获取情报的话最好选用同族的同伴与该族的NPC对话。

20 ペトナジャンカ→メセチナ洞窟

来到ペトナジャンカ，在工厂前发生事件后ティトレイ加入队伍，然后再从バビログラード港乘船前往バルカ港，来到メセチナ洞窟后マオ加入队伍，进入洞窟深处后发生剧情，在准备离开洞窟时マオ与クレア暂时离队。

21 ラジルダ

经バルカ港乘船前往ラジルダ港，然后来到东北方的ラジルダ，在城镇左下的房间内找到イーガ与其对话后发生事件。之后来到宿屋二楼后希尔达加入队伍，离开ラジルダ后发生事件，然后再次前往宿屋便可以得到镇魂铳。

22 メセチナ洞窟



沿原路返回メセチナ洞窟后マオ加入队伍，在深处与ユージーン发生战斗，胜利后ユージーン加入队伍，クレア成为同行NPC。之后回到上一画面会发生事件，调查右方山壁后用Force将其摧毁，沿通路进入后调查两块石碑，之后再调查左边的石碑查看左下角的纹章后便会发生事件。

23 ラジルダ

一路来到ラジルダ，调查宿屋二楼走廊的旗帜后发生事件，然后再到左边的民家内与兽人对话得到情报。在イーガ家与上方的フォグマ家调查两扇旗帜后分别得到ヒューマの旗与ガジュマの旗，之后回到宿屋二楼的房间内发生事件，输入关键字"はた"或者"もんしょう"都可以。然后调查宿屋左边的花铺后发生事件，输入关键字"きせつ"或者"はなのきせつ"或者"さくきせつ"或者"はなのさくきせつ"后在左边的民家内找到卖花的小女孩，然后离开ラジルダ前往南方的ゼレン湿原の泉。

24 ゼレン湿原の泉／イーフォンの圣殿

进入ゼレン湿原の泉后，按照希望→勇气→真实→爱的顺序选择四句话，发生事件后便可以进入イーフォンの圣殿。

迷宫指南

イーフォンの圣殿与登山洞有些相似，绿雾会不断向你袭来，而当玩家处于浓雾中时便会发生战斗。在前进的途中会发生ティトレイ的单人剧情，前往工厂后便会发生事件。然后便会再度转换到イーフォンの圣殿。一路前进后会来到有着多层平台的地图，利用ティトレイ的Force可以登上平台，而活用Force来拉动拉杆便可以来到最顶端。之后再度发生ティトレイ的个人剧情，前往自己家中发生事件后又会转换回来，而在SAVE点后面，玩家便将迎来与暗之圣兽イーフォン的战斗。



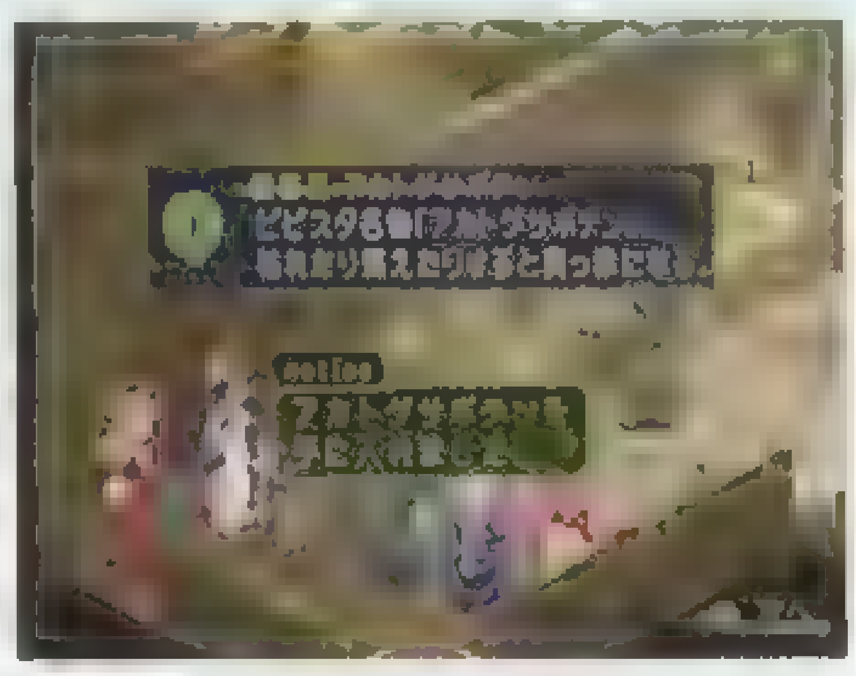


イーフォン			
LV	55	钢体	
HP	79000	半减	
弱点	光	防御	暗
防御行动	HP达到一定以下		

イーフォン的攻击力极其强大，一套攻击下来甚至有可能达到2000的伤害，强烈建议在此战前为全员装备可令防具变成暗属性的护符"パニックチェック"。

25 岩壁の村 ピピスタ

从ゼレン湿原の泉向南进入沙漠地带，然后来到沙漠东南方的ピピスタ，由于这里的居民都是兽人，因此需要用ユージーン与他们对话才能获取情报。在广场会发现被抓的ハック。进入酋长家与其对话后再来到城镇西南角的民家与ハック交谈，之后在右下方的民家内从兽人处获取情报。来到食材屋与左边的老板对话（选择"世间话をする"），然后调查左方的菜会发生事件得到アカトゲサボテン，之后与酋长对话，选择"圣なる鸟を复活させる"后发生剧情。去民家解救ハック后再度来到酋长家，与祭坛前的ハック对话后便可以得知见到火之圣兽フェニア的方法。



★在寻找圣坛祭品的过程中调查鸵鸟后会发生事件得到鸵鸟蛋(ダチョウの卵)，在圣坛使用会发生一段剧情，虽然对主线没有影响，不过由于鸵鸟蛋属于贵重品，所以还是触发这个剧情吧。

26 ツルベナ荒野

来到ツルベナ荒野上，根据获得情报将沙漠鸟状图画中心与两侧左上的圣火台点燃，然后便可以进入焰の塔（フェニアの圣殿）内。

27 焰の塔／フェニアの圣殿

在第一个房间内将左中的机关踩下，然后用Force点燃烛台，令火焰传递到另一侧便可以解开机关（这个谜题与《永恒传说》中的某谜题很相似）；在第二个同样的房间内便有些复杂了，如图所示，首先需要踩下A机关，然后点燃烛台，等火焰经过第一个红色烛台后立即踩下B机关，等火焰经过第二个红色烛台后踩下C机关便可以解开谜题来到上一层。



在本层所要面对的谜题是突破重重火焰，调查左下角的石碑后看到的金色火焰能用Force令其消失，而踩下火焰中的红色或蓝色的机关后也会令金色火焰的位置发生改变。如果射错火焰四次的话便要重新来过，玩家只需记住金色火焰的位置前进即可，按顺序踩下前两个机关（不要踩第三个机关）即可一路前进到上一层。



在最后一层用Force射向飘浮的怪物与发光的台座之间便可以令通路出现，之后上到顶层便可以见到火之圣兽フェニア。（不会发生战斗）

★在火海处击中四个绿色火焰便可取得宝箱中的物品——攻击力+1的药草。

28 寻找ハック

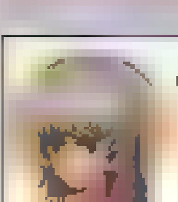
路线：ピピスタ→ラジルダ→イーフォンの圣殿→ラジルダ

回到ピピスタ与酋长对话，得知ハック已经去了ラジルダ。来到ラジルダ后会发生事件，依次与左边地图中生气的兽人、兽人族长フォグマ以及村口处的イゴル对话，然后再度前往イーフォンの圣殿，在里面找到被困的ハック后回到ラジルダ，剧情结束后前往村中西南方会发生事件，然后在村口处与ミルハウスト对话。在宿屋二楼与ハック对话后离开宿屋会发生事件，然后便可以前往キョグエン了。

29 风雅宫 キョグエン

离开ラジルダ后向东北方前进抵达ポクナン大桥，发生事件后便可以通过大桥一路进发





卡伦的传说

ティトレイ…… 这家伙的声优竟然是山口胜平，也就是《ONE PIECE》中的乌索普的那个。而在本作中，他也恶搞了《ONE PIECE》一下
ティトレイ："艾弗里特的宝藏吗……里面一定藏着很多金银财宝吧……" マオ："等找到宝藏后，就把它卖了去买新衣服吧。" ヒルダ："嗯，我倒是比较想要项链。" アニー："我、我想要医学书。" ティトレイ："喂！你们！不要老是想那些庸俗的事情好不好！寻找宝藏……那是男子汉的梦想啊！"

来到キョグエン。到城镇最西侧的民家内与老者对话，再去宿屋处与フランツ对话，最后来到东北方ワン·ギン的府第发生事件。回到宿屋与フランツ对话后再度前往ワン·ギン的府第，选择“はい”后便会进入剧情。除了ヴェイグ外，玩家需要选择另两位同伴一同前往迎接客人，在城镇入口、宿屋前以及道具屋前分别找到客人后便可完成该事件(迎接宿屋前的客人时队伍中不能有ユージーン，不然其不会前来)。在剧情结束后进入ワン·ギン的府第与暗室里的女孩对话后，然后离开キョグエン前往东方的小屋，在途中会与盗贼团进行战斗。进入小屋后发生事件，接着返回ワン·ギン的府第，剧情完成后与道具屋前的フランツ对话便可以离开キョグエン了。

30 白银乡 ノルゼン

向キョグエン的西方前进，过桥后一直前进便可以来到ノルゼン。在最北方的民家与居民对话后，出门后发生事件。在宿屋休息后引发剧情，然后离开ノルゼン前往地图最东北方的ネレグの塔。

31 ネレグの塔

迷宫指南

ネレグの塔没有任何需要解的谜题，而且地图也很简单，一直前进即可。在击败途中的三个中BOSS后上到塔顶便将迎来与四星之一的サレ控制的漆黑之翼的最终决战。

32 ノルゼン

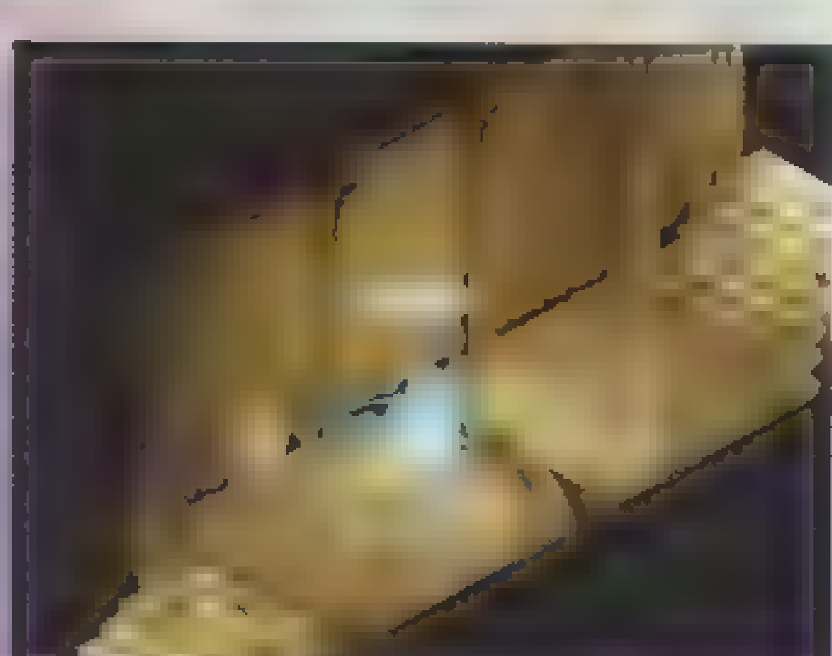
返回ノルゼン，前往村庄西方的港口，与士兵交谈后发生事件，去宿屋与キュリア对话，然后前往村子东北方触发剧情，然后再次回到宿屋。去入口右侧的民家内发生事件，接着去对面的民家找到ヒルダ，将其带到右侧民家内引发剧情。然后将村中的患者全部进行医治后便会结束这一部分的事件，之后便可以操纵フリーシップ前往南方的ペオ平原の塔（ウォンティガの圣殿）了。



★乘坐フリーシップ需靠近岸边才能停靠，而地图画面上黄色的闪光处便是フリーシップ停靠的地点。

33 ウォンティガの圣殿

进门后先按顺时针的方向，再按照逆时针的方向踩下地上Ⅰ～Ⅺ的标记便可解除机关。而在挡路的



水车处，使用Force令水车上的红色标记转至正中便可令前方的墙壁降下。(看到红色转到正中的时候按○键即可让其在红色处停下，然后按○键跳过去即可)

在下一个谜题处，先踩在亮点上面以熄灭三处亮点，然后从最下层跳过去即可(风吹起的时候会将你吹向高处，而风停时则会正常进行跳跃)；而下个谜题依然是熄灭三处亮点，然后从最下层跳过去。而在最后的一个谜题处，用Force令火焰全部熄灭便可通过，然后即可见到风之圣兽ウォンティガ（不会发生战斗）。当剧情结束后便会追加ユージーン与アニー的秘奥义“翔破烈光闪”。

34 交易の街 ペルサス

回到ノルゼン，乘船来到の港口，然后前往不远处的ペルサス后发生剧情，前往正北方スカラベの府第的期间剧情会转换到アガーテ一侧，操纵其来到城镇西侧的悲哀的集落ペルサス·スラム后发生事件，与兽人全部对话后便会转换到ヴェイグ一侧。剧情结束后来到宿屋会发生事件，与クレア来到去スラム的桥前，然后前往スカラベの府第。剧情结束后先回宿屋休息，之后再次来到スカラベの府第便将迎来本作最经典的一幕。



事件完成后来到ペルサス的入口处与ミルハウスト对话，之后真正的クレア成为同行NPC。

35 バビログラード

在ペルサス港乘船来到バビログラード，进入后发生事件，来到苍之圣殿后便可以进入其地下的シャオルーン的圣殿了。

36 シャオルーンの圣殿

如果被挡在路间的水泡碰到的话便会受伤，因此利用Force一边击破水泡一边前进，在SAVE点后的房间内，将所有喷出的水柱用Force冻住即可来到上一层展开与水之圣兽シャオルーン的战斗。而当取胜后便可以乘シャオルーン飞翔于整个世界之上了。



37 北の隠れ里 モクラド村

回到ノルゼン，在广场处发生事件，然后输入关键词タロット或者カード或者タロットカード即可。然后乘シャオルーン前往モクラド村，进入正前方的民家与老者对话后发生事件，然后去右边的民家，与ナイラ见面后触发剧情。之后再度前往ナイラ家，接着去正前方的民家与老奶奶对话，出门发生剧情后展开与トーマ的BOSS战。胜利后准备离开モクラド村时发生事件，之后便可以离开这里了。

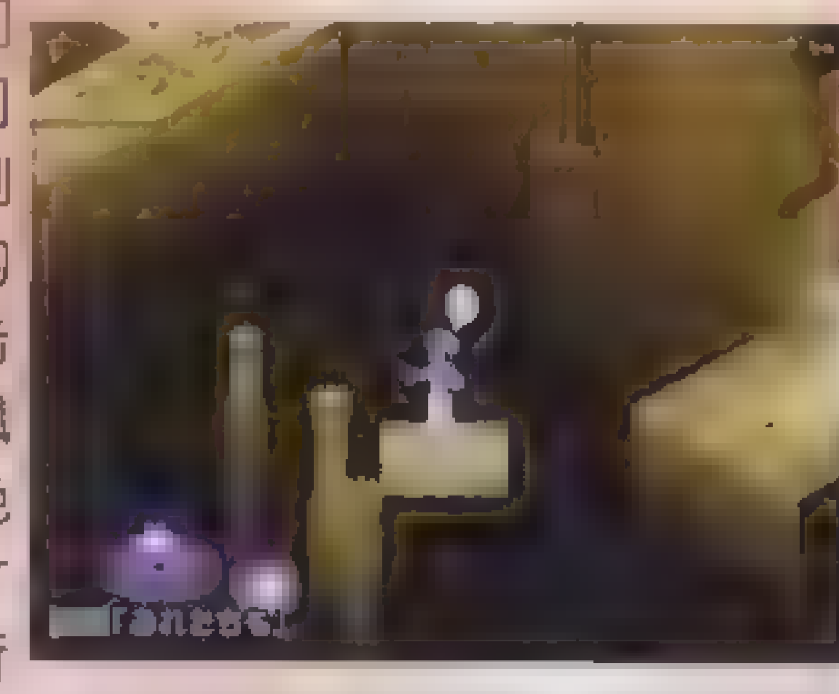


38 环状列石遗迹/ギリオーヌの圣殿

乘シャオルーン前往アルヴァン山脉附近的小岛便会看到环状列石遗迹，进入后发生事件，然后便可以去到ギリオーヌの圣殿。

迷宫指南

在前半段没有什么机关，一路前进即可，而在即将来到祭坛前的房间内需要利用Force(按住□键的时间能控制Force的距离）击中空中飘浮的紫色光球后才可以进行



转移，而最后一个紫色光球则需要利用风扇的旋转来将其击中。当通过之后便可见到光之圣兽ギリオーヌ，然后进入与其制造出的ヒルダ幻影的BOSS战。当胜利后剧情会转换到アガーテ那一边，操纵其来到屋顶的祭仪场后便会重新转换到ヴェイグ这边。

39 ペルサス

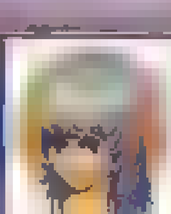
首先去ペルサス，在东北方的民家中找到マウロ，与其交谈后得到“暗号メモ”，然后在地图上便可以看到宝箱所在的地点（海中央的黄色标记），乘船来到标记的地点按×键，在经过一场战斗后便可以取得海盗的宝箱。回到マウロ的家，与其交谈后得到古代的地图，在古代地图中调查サニイタウン所在的位置(请参看首页的大地图)后便会发生事件。

40 サニイタウン

来到サニイタウン的广场后发生事件，在SAVE点上按○键选择“はい”便可以来到圣殿的祭坛内，操纵ユージーン与所有人对话，完成后便可以取得最后一只圣兽——地之ランドグリーズ的力量。返回サニイタウン，在南门会发生事件。

41 アニカマル

来到アニカマル，与东北方民家内的兽人对话后发生事件，然后前往オアシス找到被赶走的人类，之后再度回到アニカマル，将所有的怪物消灭后便会发生事件。



卡伦的传说

看来“《传说》系列”的剧情[illegible]大[illegible]了《[illegible]》和《永恒》中两个世界的[illegible]《宿命》中是地上人和天上人的[illegible]是[illegible]圣[illegible]“[illegible]”[illegible]在《重生》中，制作人则把焦点放在了两个种族的矛盾上，不过总感觉这次的矛盾描写得有些过于极端，如果能够再修正一下的话就再好不过了。

42 バルカ

此时剧情会转移到アガ　チ那一边，与喷泉旁的母子交谈后发生剧情，然后乘机动车来到商店，事件发生后得到药品，再回到广场与母子交谈便会转换到ヴェイグ那边。

43 バビログラード

先飞到バビログラ　ド港与升降台前的ダナ对话（别忘了将显示角色换为女性），然后经登山洞来到バビログラード，依次与村口的オックス、升降台管理人对话，然后前往苍之圣殿，剧情结束后进入シャオル　ン的圣殿，在里面救出祭司与兽人，然后准备走出迷宫时便会发生事件。

44 ペトナジャンガ

此时剧情会转移到アガーチ那一边，来到工厂深处会发生事件。将工场内的三个拉杆拉下，然后再度回到工场深处便会触发剧情，而之后就会转换到ヴェイグ那边。

45 ピピスタ

首先让ユージーン与挡在入口处的兽人对话，然后去酋长家与酋长对话。准备离开ピピスタ时会在酋长家前便会发生事件。走出ピピスタ，在地上的的图画头部部分的圣火台中找到跑丢的孩子，之后再度回到ピピスタ便会引发剧情。此时剧情会转移到アガーチ那一边，与港口的人对话后便会转换回来。

46 ミナール



在港口前发生事件，然后来到宿屋地下的房间内与キュリア对话，之后依次来到港口及港口前发生事件，然后便要与暴走的ヴェイグ展开战斗，胜利后クレア会离开队伍。操纵ヴェイグ一人来到不远处的エトレ桥，与ミルハウスト战斗后（必败）会强制回到ミナ　ル的宿屋内。出门后发生剧情，然后离开ミナ　ル便会引发事件，而アガ　チ则将成为同行的NPC。

47 スールズ

前往クレア的家后去下方的ポプラ家发生事件，然后再度回到クレア的家。之后与所有的村民对话后前往集会所发生事件，离开スールズ飞到ラジルダ附近时会发生事件，ラジルダ将会沉入海中。前往サニイタウン与ランドグリ　ズ对话，之后前往バルカ附近的兽王山。

48 兽王山

一来到兽王山后便会发生与四星的战斗，战斗胜利后进入兽王山遗迹中。

★四星的能力与之前没有区别，不过这次由于是一同出战，因此便要打起精神来迎战了。建议按照敌人由弱到强的顺序进行集中猛攻。

迷宫指南

可以利用アニ　的水之Force检测前方的道路，而在走错路时连按○键便可退回原位置。需要注意的是一旦使用Force的话监视机器人便会向你接近，与其接触后便要重新来过。这一段路上的宝箱中都是些回复道具，完全可以无视。当走过两个地图后又将迎来爬藤谜题，虽然比起制铁工厂来的那一次要稍微复杂一些，但还是可以轻松通过。来到上层后，在六秒钟内将四个柱子都定住即可通往上一层；接下来会来到一个有着石碑的地图，踩下地上



左方三个机关，然后对红色的烟雾部分使用Force即可解开机关；

在下一个谜题里，利用风扇击中五个雷球便能通往上一层；而最后的谜题则非常容易，不断射击游走的水泡，令四个入口都冻住即可开启通往最顶层的入口，而在上方便将依次迎来与ミルハウスト和ジルバ的BOSS战。



ミルハウスト			
LV	70	钢体	
HP	7000	半减	
弱点	—	防御	
防御行动	HG达到一定以下		



ジルバ			
LV	75	钢体	光、暗
HP	100000	半减	—
弱点		防御	
防御行动	HG达到一定以上		

★在完成这一剧情之后前往バルカ便会发生事件，在装备品屋和道具屋中都会多出新的物品，而乘蒸汽机关车前往商店后更是可买到之前所有可以买到的武具。

49 ユリスの领域

乘シャオル－ン即可飞入兽王山上方ユリス的领域内，不过需要提醒的是一旦进入便要在特定的地点处才能离开领域。

迷宫指南

在最初的地点，需要用ユージーン的Force击毁所有的石碑才能通往下一层。而只有与火焰的颜色相同的石碑才能被击毁。而如果想转换火焰的颜色的话，便需要在有五块并列石碑的特殊场所内在特定的石碑前使用Force才行。

绿色场所：正中央的石碑
红色：右数第二块石碑
紫色：右数第一块石碑
水色　左数第一块石碑

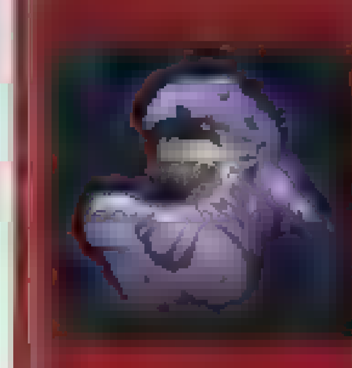
如果某种颜色的石碑被全部打破的话会有提示，而当将所有石碑全部击毁后便可以进入下一层。



★这一层的中央塔内可以进行回复，因此建议将自动料理关掉，因为以后的路程还会非常漫长。

来到熔岩地带，使用Force击中喷出的火球即可令其变成木箱，当达到可跳跃等级后该处的火球便不会再出现，然后一直前进即可，在走出这一区域后会得到知惠の宝珠。

在后面的三个区域都是普通的迷宫，不过并不复杂，而在每一个区域的最深处都将与ガルエンブリオン展开BOSS战。在每次战斗中都会强制两人进行战斗，出战的队员则与ガルエンブリオン制造出的幻影是一样的，而在第三次BOSS战结束后会得到力の宝珠。



ガルエンブリオン			
LV	66	钢体	
HP	81000	半减	
弱点		防御	
防御行动	己方的HG达到一定以下		

47 虚无乡 グリュンヘルデ



在离开上个区域后便可来到这儿，在这里的商店内可以补充道具或者离开迷宫，前方的小屋则能进行休息。进入前方的迷宫内，利用地上的传送点进行移动，将知惠の宝珠与力の宝珠分别放入特定场所的石碑内即可前往グリュンヘルデ的最深处，而在那里，我们便将迎来与ユリス的最终一战。

ユリス					
LV		弱点		半减	
HP	200000	钢体		防御	
防御行动	己方的RG达到一定以下				

虽然号称是最终BOSS，不过ユリス却弱得令人发指，除了HP多点外可以说是一无是处。它最多会放出四个眼球进行魔法攻击，将眼球消灭后抓准时间进攻本体即可。

The End

完全研究近期登场　敬请期待

卡伦的传说日记

圣兽竟然不能召唤，得到圣兽的力量后也只不过是多了一种奥义。这是一作发售时大家的想法了，大概在本作发售前许多人都希望它们视为如之前的晶灵一样可召唤的存在了吧，但不知为何制作小组没有选择让它们在战斗中出现。不过，シャオルーン应该算得上是系列中最高等存在之一了，相信如果之后Namco再进行评选的话，セルシウス和ノーム的受欢迎地位是一定会受到シャオルーン的冲击的吧。

文 阿迪

足球凤云之欧洲攻略



胜利十一人 欧洲足球战略版 | Konami | SLG
PS2 | 2004年12月9日 | 日版 | 全年龄

系统篇

在俱乐部宽敞明亮的主教练办公室里，我们拥有更大的活动舞台。在此我们既可以足不出户就了解到欧洲足坛的所有动态，还可以直接前往俱乐部会所非常接近的练习场指导球队的训练，更可以召开教练组成员制定详尽的战术计划。接下来将就球会运营中比较重要的几点进行详细解说

人事

主教练在球队的建设上也拥有一定的话语权，所以我们有权利参与布置球探的搜寻任务、队内球员的转会续约事宜，以及助理教练和球探的聘用撤换。

每年伊始，会长都会给予教练一定的经费预算，要善加利用。如果不幸造成经营赤字的话，可能会被一脚踢飞，另谋高就的噢。欧洲联赛的赛程非常紧密，但是也十分有序。联赛基本从每年的7月1日开始，到明年的6月30日全部结束。全年都属于完全转会的有效时期，7月~1月为租借转会的有效时期。至于最重要的自由转会时间则是集中在2月。为什么呢？因为如果不趁早下手的话，自由转会市场上的球员们则会续约和另找东家。所以，在每年的1月~2月，切记通过检索系统搜索契约年份为1年的选手。0转会费挖到大牌球星时，可是会给每位教练带不少惊喜噢！此外，球队的薪资空间是有上限的，因球队而异。7、8月为转会生效期，在上半年2月~6月转入的选手必须在该时期内才会来球队报道。1月同为转会生效期，在上半年9月~12月转入的选手必须在该时期内才会来球队报道。本队中合同到期的球员优先和母队续约，如果谈判破裂的话，他们会在来年1月成为自由身。届时可就一毛钱转会费也赚不到了噢。



面谈

率领瓦伦西亚连续两度杀入欧洲冠军杯决赛的阿根廷著名教练库珀曾说过，“在这个电视转播和传媒高科技覆盖全球的情况下，很难对足球进行彻底的战术革命，最重要的还是更好地管理和训练球员。”作为一名现代足球的教练，更重要的是如何去调整和把握球员的心理状态，使其具备持续性的饥饿感和表现欲。将心比心的交谈，与球员们面谈是现代足球管理中非常重要的一环。在面谈界面中可以一目了然地查看球队的不满人数、受伤人数、状态系数分布、士气系数分布、疲劳百分比分布情况。

通过“选手ミーティング／选手面谈”，我们可以了解球员个人状态和对球队现状的看法，一般来说都是选择第1项回答，个人状态与球队现状交替着进行询问会有比较好的效果。有时候选手会主动向教练提出问题，第1种回答是比较谦虚谨慎的评价，而第2种则是比较认真冷峻的评价。“会长请愿”是《EWET》中的新系统，向会长申请的项目包括伤势回复、士气上升、状态上升、疲劳回复、能力强化，向会长申请后该项目会在7天以后生效，所以各位教练算准时间了。会长请愿的项目均为1次消费性质。

练习

对待训练的态度得像比赛一样，只有在平时训练时投入认真，在比赛时才能更好地发挥平时在训练时所表现出来的实力。训练是一个量变到质变的积累过程，同时也是各位主教练向球队贯彻自身战术思想的最重要手段。平时的训练是由CO代理的，但训练的项目是由主教练亲自指定。CO的战术指导能力与指定训练项目及其投入程度的MAX能力格数成正比。3格的练习强度需要1周时间才能将相应的战术项目练至A级，2、1格的练习强度所需时间可依此类推。

子项目名称	作用
ディフェンダー人数／卫线人数	巩固相应人数的卫线牢固程度。
ディフェンスライン／卫线幅度	巩固相应卫线幅度下的防守。
オフサイドトラップ／越位陷阱	造越位的成功率
グループ战术／团队战术	包括后插上、空切、重视边路、高空轰炸、内切、回接做球、边路突破共7种。相应位置能够执行的团队战术也有所不同，如DMF只能执行后插上，但不能执行CMF的边路突破和内切。
パラメータ强化／能力强化	包括速度、力量、盘带、短传、长传共5项能力，A级的熟练度可以+2，B级的熟练度可以+1。
コンバート／位置属性	可以指导相应的球员学习新的位置，不过例如让CF学习GK的位置属性诸如此类的要求，未免有些强人所难，效果不佳之余还会影响球员的状态。尽量发掘球员潜力的同时，让其多学些触类旁通的位置属性，比如DMF学习CMF等等。

www.pumbook.cn

商店

这是与《WE8》的WE SHOP功能类似的商店，在此可以使用通过比赛获取的WEN点数来购买相应的隐藏球员、秘书服装、战术指导书等等。当购买完所有女性秘书的服装后，会出现一件名为“カウガール”价值5000WEN的隐藏奶牛服装。(制作人的恶趣味……)如果将一支经典国家队里的球员全部购入后，就可以在对战模式中选择该球队。《EWET》中购买隐藏球员的方法不够体贴玩家，虽然一开始会对类似摇奖的模式感到新鲜，但是已购买的隐藏球员仍会出现在名单中是一个不足之处。也就是说玩家在摇到最后一位球员时是最痛苦的，因为需要花费更多的WEN和精力才能凑齐一支经典国家队。这是《EWET》用以增加单机时间的一个手段，但是却适得其反。秘书们的换装，阿迪向大家推荐“普段着(ジ－パン)”——吊带服工作装，简单大方又不失仪态。



监督

这是玩家(每一位教练)的私人履历表，其中记载了每位教练从出道以来的所有战绩、事件、就任俱乐部、荣誉、个人执教风格等等。想成为万人景仰的金牌教练吗？那么就一起来脚踏实地地努力完成所有的监督伟业吧！下文将列出全部伟业的达成条件：

监督伟业列表

项目	达成条件
お驯染み监督	执教同一家球会达到3年以上。
金库番	1年内不进行任何补强增援。
売れっ子监督	名声值达到满足50家以上的球会的执教要求。

项目	达成条件
走り出した运命	名声值超过5000。
终わりなき战い	游戏时间超过3个赛季。
苦难を乗り越えて	执教解任条件为联赛18位以下的球会顺利渡过1年，率领球队成功保级。

天职发见	名声值超过40000。
一つの通过点	通算胜利场数超过100场。
悲愿达成	チャンピオンズリーグ(欧洲冠军杯)优胜。

优胜请负人	率领所属球会赢得1次联赛冠军。
さらなる飞跃を	赢取UEFAカップ(欧洲联盟杯)冠军。
放浪监督	拥有执教6国联赛的经验，中途下课的经验也计算在内。

积み上げし成果	通算胜利场数达到500场。
至福の时	当选年度欧洲最佳教练。
顶点を知るもの	获得全部6大联赛的联赛冠军。

战术篇



《EWET》的战术系统相对于《JWET》确实是进步不少，至少在战术设置的自由度上是放宽了。但是可能是由于系统的变数实在太多，有时候即使强弱悬殊也不能完全保证强队对弱队的



高胜率，联赛冠军的争夺很重要的一部分除了战胜实力相当的球队外，还包括对弱于自身的对手保持较高的胜率。所以，要想做到整个赛季包括联赛、杯赛等等全胜这样的惊人成绩，在不SL(Save & Load)的前提下几乎是没可能的。但是游戏毕竟还是游戏，要想快速上手并获得较高的胜率，我们可以注意以下几点：

●注意听取高水平CO在赛前给予的意见，不过一般来说CO对于主客场因素的考虑往往不够全面，这点就需要我们在座的各位教练去自己把握了；

●只有ディフェンスシステム(防守体系)里的ライン(平行站位)才对应造越位战术，具体可在ゲームプラン中的チーム战术中选择，建议在与擅长中路突破的球队比赛时将其练熟并执行；

●チーム战术中的プレス(区域压迫)与球队的防守成反比，与球队的体力消耗成反比；

●チーム战术中的ベース配分(空间分配)与球员是否寻找和填补空位的积极性成正比，同样与球队的体力消耗成反比；

●新增的グループ战术(团队配合战术)其可使用的数量随教练的名声值决定，15000左右可使用2组，30000时可使用全部3组。个人感觉它比前作较为复杂的系统更加简洁易懂，如果球员对战术理解程度高的话，我们可以很清楚地看见球员在场上执行相应的团队配合战术。这一点在简易视角(类似于PC平台上的足球模拟经营游戏《CM》的比赛视角)上可以体现得很明显，执行相应的团队配合战术的球员的号码球上会出现相应的战术符号；

●マーク设定(盯人防守)在选择ライン(平行站位)后无法使用，必须要在ゾーン(区域防守)和设置了スイーパー(拖后中卫)的情况下才能使用；

●在情报中可以查看本队球员过往三年内的成长曲线发展趋势；

●在赛前调整阵容时，各位教练可以注意画面上闪着淡淡光圈的球员。如果在相应位置上的球员能力差别不是特别巨大的情况下，起用这些“闪光”球员往往能起到左右战局胜负的效果，而同时由这类球员出任Key Man(核心球员)的话，效果则更佳。不过这一切都是得建立在符合本场比赛的球队战术要求的前提下，如果违背战术要求，是无法收到好效果的。

●拥有黄色的超级个人战法的球员可以在相应的战术下选择成为クラッキ(注1)、フォーリクラッセ(注2)、スーパースター(Super Star/超级球星)。有些元老球员无论年龄，初登场时就拥有超级个人战法。但对于现役球员来说，通过自身的成长和调整位置属性，也有机会进化到超级个人战法的水准。不过、Craque、Fuori clasee、Super star这三种类型的超级战法，最好还是每场比赛只允许一名球员改换超级个人战法。因为，一旦改变为这三种超级战法后，全部个人战术都无法选择，在场上就任凭该球员自我发挥优了。在现代足球中，这样的球员太多往往会影响球队整体的运转。但是如果能将他们运用得恰到好处的话，绝对能够使球队的实力提高不止一个档次。

●《EWET》中的球员个人战术显得比较生涩，在此列出全部中文菜单，方便各位教练进行更为透彻的战术指导：

パスタイプ/传球方式	ショート2/短传2、ショート1/短传1、ノーマル/普通综合、ロング1/长传1、ロング2/长传2	数字越大，代表球员选择该种传球方式越频繁
スルーパス/直传空挡	狙わない/没列为目标、消极的、普通、积极的	球员直传空挡的积极性和球员的位置和传球能力有关
クロス/传中	狙わない/没列为目标、アーリークロス/趁对手立足未稳即传中、普通、深い位置で/纵深位置	擅长抢点的射手对应アーリークロス，强力中锋则对应深い位置で
サイドチエンジ/转移	しない/根本不做、消极的、普通的、积极的	对于依赖边路进攻、两翼齐飞的球队，可以将其设置为积极。
ドリブル/盘带	しない/根本不做、安全、普通、キープ/控球在脚、突破	ドリブラー可选择突破，ドリブルキープ可选择キープ
ワンタッチ/一脚出球	消极的、普通、积极的	ダイレクトプレイ球员效果较好，单箭头将该个人战术调整为积极的。
ミドルシュート/中距离射门	狙わない/没列为目标、消极的、普通、积极的	射术精湛的箭头可以调至积极，脚头硬朗的中场球员，不妨也将其调为积极
ポストプレイ/中锋做球	しない/根本不做、する/执行	拥有ポストプレイヤー(定点中锋)特技的球员才能执行该战术
ヘディング/头球争顶	普通、积极的	头球绝佳的前锋辅以两翼的传中和相关团队配合战术可以发挥很大的作用
飞び出し/空切	しない/根本不做、普通、积极的	飞び出し球员并辅以相关的团队战术可以达到准确、积极跑出空挡的效果
カウンター/防守反击	しない/根本不做、普通、积极的	反击前，攻击球员会选择对方防守阵形上的空挡，越积极的话就越有利
タックル/铲球	弱い2、弱い1、普通、强い1、强い2	尽量不要选择强い2，除非该球员拥有スライディング(铲球)特技。
攻击参加	しない/根本不做、普通	没有多大的实际意义，但中前场球员[illegible]，边卫也可打开
オーバーラップ/后排插上	しない/根本不做、する/执行	擅长空切的OMF、DMF、攻击型DMF和CMF、边后卫可对应战术将其打开
チェイシング/压迫式防守	しない/根本不做、する/执行	建议打区域防守战术时后卫不要打开该战术，否则会自乱阵脚

注1：Craque原出自葡萄牙语，原意为“毒品”。但用在足球上就发生了翻天覆地的变化，理解为“令人上瘾的球星”，按中文习惯我们简称其为“超级巨星”。

注2：Fuori clasee原出自意大利语，原意为“经典再现”，用在足球上就理解为“反复上演经典场面的球星”，按中文习惯我们也简称其为“[illegible]”

序盘篇

监督就任要请／监督就任邀请

俱乐部等级结构划分为上级、中级、下级。上级俱乐部的特点是战力充实，人事资金力丰富，但是对于目标要求较高，赛程也很繁忙，同时需要较高的名声值。下级俱乐部虽然在阵容和人事资金力上无法与上级豪门相比，但是要求的名声值却很低，有许多下级俱乐部甚至只要0名声值就可以执教。下级俱乐部的目标大多数均为保级成功。中级俱乐部相对于前两者，在名声值的要求不高，有个别也为0，但是在人事资金力和阵容上确有所保障。接下来就让我们联同球会中文网和JCG编辑部的一众狂热球迷玩家来看看6大联赛在序盘阶段的可就任俱乐部，以及他们大家心目中的序盘推荐球队吧。

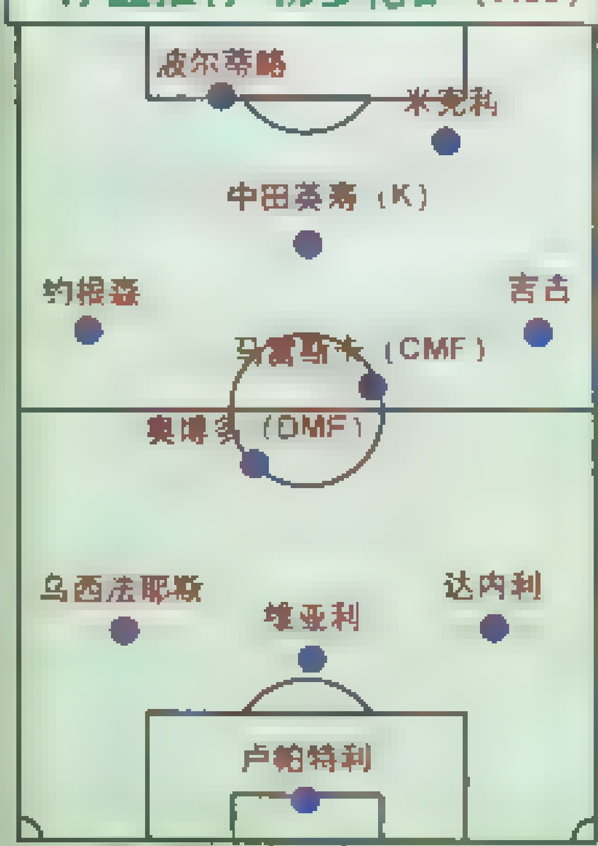
注：下记表格中，未授权联赛的序盘就任球队排列顺序从左到右为根据游戏中从上到下的排列顺序，其名称为日文假名，非真实授权名称。

セリエ A/ LEGA CALCIO／意大利甲级联赛

赛程	20支球队进行主客场共38轮联赛
阵容人数	18人
替换名额	3人
外籍球员范围	欧盟加盟国以外
外籍球员名额	无限制
欧洲冠军杯名额	联赛前4位
欧洲联盟杯名额	联赛第5、6位
黄牌警告停赛	4张／1场、3张／1场、2张／1场、1张／1场，依次循环。

序盘就任球会　桑普多利亚（サンプドリア）、切沃（キエーボ）、莱切（レッチェ）、布雷西亚（ブレシア）、博罗尼亚（ボローニャ）、雷吉纳（レッジーナ）、锡耶纳（シエナ）、帕勒莫（パレルモ）、卡利亚里（カリアリ）、利沃诺（リヴォルノ）、梅锡纳（メッシーナ）、亚特兰大（アタランタ）、佛罗伦萨（フィオレンティーナ）

序盘推荐　佛罗伦萨（352B）



战术打法　佛罗伦萨原为意甲七雄之一　重升甲级后招兵买马　综合实力排在意甲的第7位。接手后觉得还是352更适合现在的佛罗伦萨，乌西法耶斯与维亚利是绝对主力后卫，维亚利的卫线领袖个人战法可以发挥大作用。另一名中后卫达内利是个软肋，但由于资金问题，第1年无法购入其他高水准的中卫。中场可以说是佛罗伦萨的强项，将马雷斯卡设为CMF发挥其核心的作用，然后以OMF中田为核心发动两翼和中路的进攻。波尔蒂略是一名十分有潜力的年青箭头，他的主要职责是抢点，所以无须过多的盘带。米克利则以把握机会和适度的盘带为主，其射术同样不容小视。

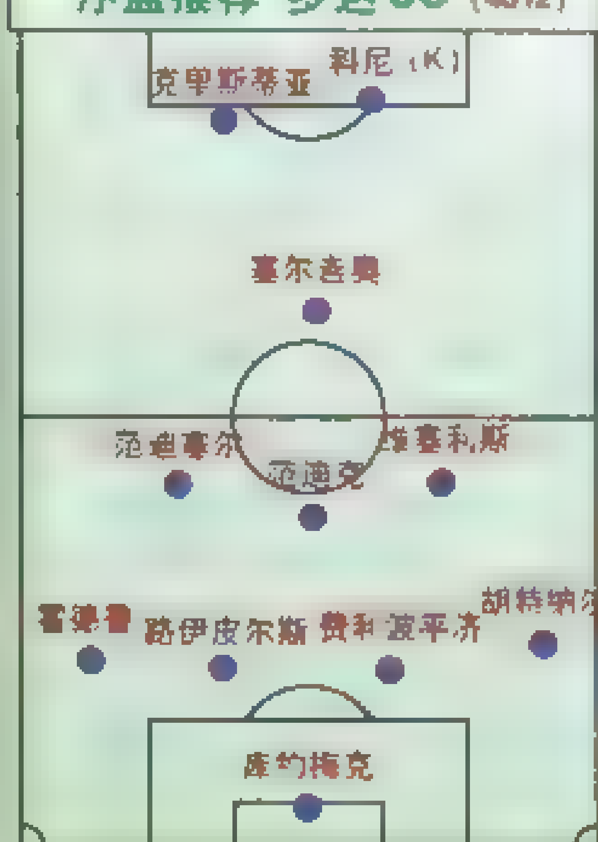
16M推荐／忠实的意甲球迷，对意甲小有研究，在《EWET》里找到了无限的乐趣。

エールディビジ /EREDIVISIE／荷兰甲级联赛

赛程	18支球队进行主客场共34轮联赛
阵容人数	18人
替换名额	3人
外籍球员范围	欧盟加盟国、欧洲自由贸易联盟区加盟国以外
外籍球员名额	10人／同时出场最大数5人
欧洲冠军杯名额	联赛前2位
欧洲联盟杯名额	联赛第3、4位与荷兰杯冠军
黄牌警告停赛	4张／1场

序盘就任球会　罗达JC（ローダJC）、威廉二世（ウィレムII）、特文特（トゥエンテ）、NAC布雷达（NACブレダ，游戏名为NAC）、RKC瓦尔威克（RKCヴァールヴィーク）、RBC罗森达尔（RBCローゼンタール）、格罗宁根（フローニンヘン）、NEC奈梅亨（NECナイメーヘン，游戏名为NEC）、ADO海牙（デーハング）、维迪斯阿纳姆（フィテッセ）、迪加史卓普（デ・フラーフシャップ）、丹保治（デン・ボッシュ）

序盘推荐　罗达JC（4312）



战术打法　荷兰联赛相对于其他5大联赛来说，球队之间的强弱较为分明。但是相对较弱的球队如果能够坚持防守反击的打法，即使场面丑陋也仍有赢球的希望。罗达JC在前场攻击上拥有值得信赖的火力，但OMF的实力需要特别加强。使用罗达JC的话，就必须要贯彻防线2，双后腰以防守任务为主，双箭头无需回防，就是抓反击打强队的空隙！

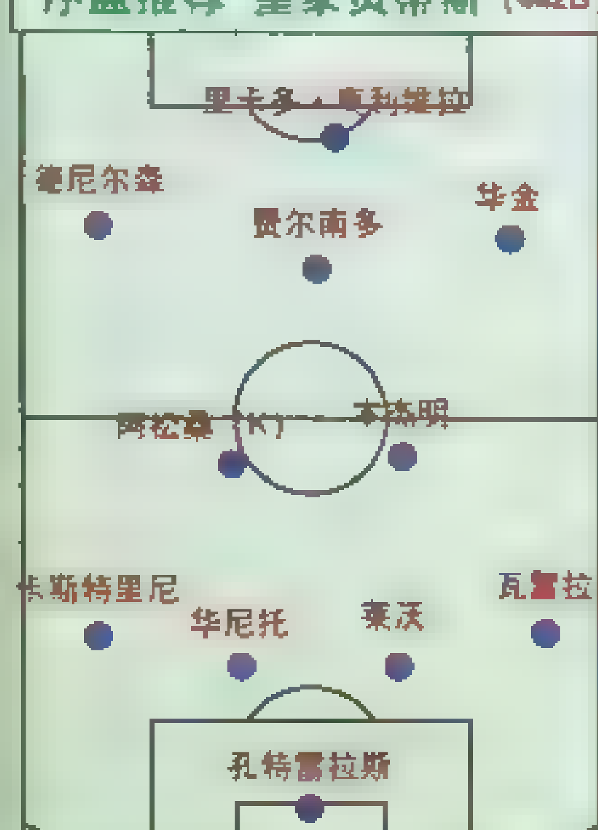
卡伦推荐／荷兰的死忠FANS，追求酣畅淋漓的一脚传接球打法，常有单骑闯关的华丽场面上演。

リーガ・エスパニョーラ /LIGA ESPANOLA／西班牙甲级联赛

赛程	20支球队进行主客场共38轮联赛
阵容人数	18人
替换名额	3人
外籍球员范围	欧盟加盟国以外
外籍球员名额	3人／同时出场最大数3人
欧洲冠军杯名额	联赛前4位
欧洲联盟杯名额	联赛第5位和西班牙国王杯冠军
黄牌警告停赛	5张／1场

序盘就任球会　马德里竞技（アトレティコ・マドリー）、维拉里尔（ヴィジャレアル）、皇家贝蒂斯（レアル・ベティス）、马拉加（マラガ）、马洛卡（マジョルカ）、奥萨苏纳（オサスナ）、阿尔巴塞特（アルバセテ）、皇家社会（レアル・ソシエダ）、西班牙人（エスパニョール）、竞技（ラシン・サンタンデール）、利文特（レヴァンテ）、纽曼西亚（ヌマンシア）、布塔菲（ヘタフェ）

序盘推荐　皇家贝蒂斯（442B）



战术打法　皇家贝蒂斯的两翼德尼尔森和华金是连豪门球会都为之倾倒的组合，德尼尔森攻击性较强　位置调整为WF，而华金出于对整体平衡和传接球优秀的特点　将其位置后撤为RSMF。战术主要围绕这两翼来进行，边路突破、内切等是少不了的。而且本土前腰费尔南多潜力惊人，为其安排空切战术会得到不少的进球回报。DMF阿松桑攻守平衡可出任球队的Key Man，且有一脚优秀的定位球功夫。前锋为速度出众，各能力平均的奥利维拉，可让其多多回接做球。皇家贝蒂斯需要加强的是卫线，特别是两边卫的人选和中后卫的替补。

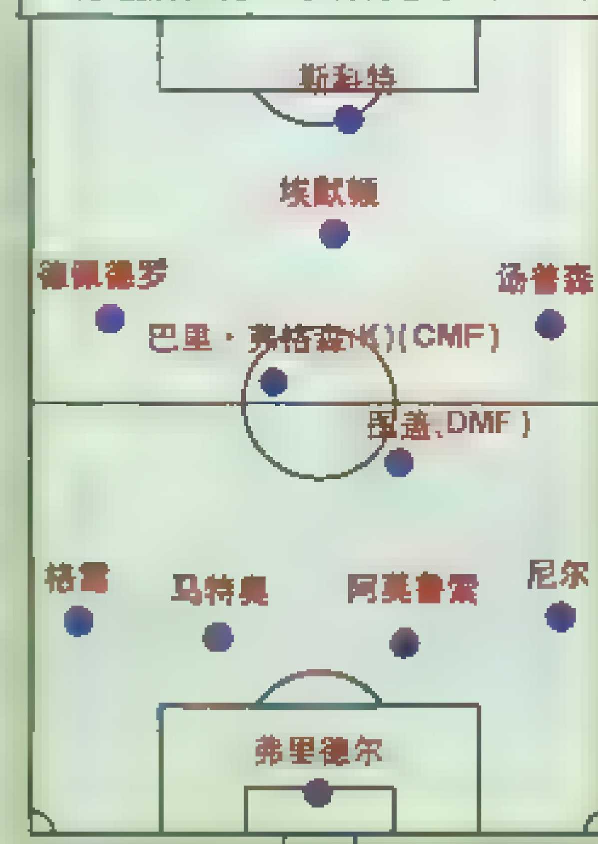
阿迪推荐／推崇西甲的整体配合，倡导边中结合、攻守平衡的足球理念。

イングランドリーガ /FA PREMIERSHIP/ 英格兰超级联赛（未授权联赛）

赛程	20支球队进行主客场共38轮联赛
阵容人数	18人
替换名额	3人
外籍球员范围	欧盟加盟国、欧洲自由贸易联盟区加盟国以外
外籍球员名额	5人／同时出场最大数3人
欧洲冠军杯名额	联赛前4位
欧洲联盟杯名额	联赛杯冠军
黄牌警告停赛	5张／1场、3张／1场、4张／3场，国内通用。

序盘就任球会　查尔顿（ダールソンA）、博尔顿（ボブロンW）、富勒姆（ファルダム）、伯明翰（バルグミンダム）、南安普顿（サムパンクホン）、普茨茅斯（ボルツカス）、热刺（トルドラムH）、布莱克本（ブラクターズR）、曼城（マクレスターC）、埃弗顿（エガーソン）、诺维奇（ノースラックC）、西布罗姆维奇（ネクストバームエッジ）、水晶宫（クライシスプレス）

序盘推荐　布莱克本（451B）



战术打法　曾经培养出英格兰伟大射手希勒、安迪・科尔等人的布莱克本现在正面临一个青黄不接的阶段。从整体结构来看，无论前中后场都没有能够在序盘阶段拿得出手的核心球员，但是这样反而能够显出我们球迷玩家的水准。卫线的防守实力较弱　初期建议补充一些优秀后卫。选择防反是布莱克本在序盘推荐执行的战术方向，担任中场指挥官的巴里・弗格森仍有一些成长潜力。两边前卫采取Early Cross（アーリークロス）传中　这样才可以尽可能地发挥年青前锋斯科特的冲击力。

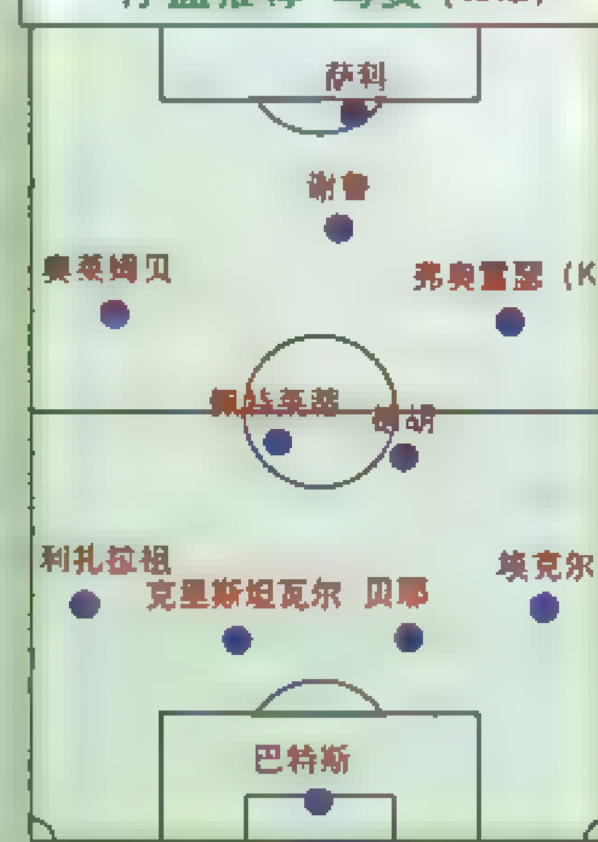
小城推荐／喜欢节奏快速，富有冲击力的英超联赛，《EWET》带给球迷玩家另类的感受！希望“《EWET》系列”能越做越好！

フランスリーガ /LIGUE 1/ 法国甲级联赛（未授权联赛）

赛程	20支球队进行主客场共38轮联赛
阵容人数	18人
替换名额	3人
外籍球员范围	欧盟加盟国以外
外籍球员名额	5人／同时出场最大数3人
欧洲冠军杯名额	联赛前3位
欧洲联盟杯名额	法国杯冠军
黄牌警告停赛	3张／1场

序盘就任球会　马赛（Oマウセウン）、朗斯（グランデス）、雷恩（ミレヌ）、里尔（ローレ）、尼斯（ティルス）、波尔多（バルジョー）、斯特拉斯堡（クストラルブルク）、梅斯（エスメル）、阿雅克肖（アサシオン）、图卢兹（ルームーブFC）、巴斯蒂亚（バシティリアス）、圣埃蒂安（サムステリーヌ）、甘冈（カルム）、伊斯特（エクブリ）

序盘推荐　马赛（451B）



战术打法　曾经的欧洲霸主马赛如今处于一个复兴时期　拥有马莱、萨科、卢茵杜拉等强猛火力的锋线是最大的优势　后防方面特别是缺乏优秀的中后卫是急需解决的首要问题。中场方面，前索肖队长法国新星佩特莱蒂潜力惊人　优秀球员多集中于翼侧　缺乏中路的组织者。所以战术思想还是以边路为主，奥莱姆贝、弗奥雷瑟是可以纵横法甲的双翼，中路的前利物浦中场谢鲁擅长后插上空切攻击。整体战术应与皇家贝蒂斯类似。如果打算长期执教马赛的话，转入或寻找一名有潜力的万能型中锋可以使球队的攻击力提升一个档次。

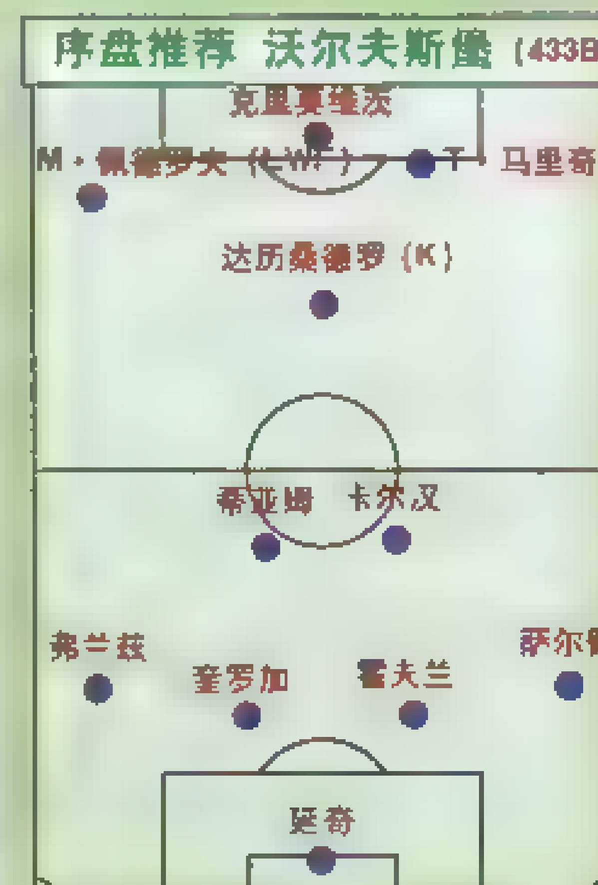
阿迪推荐／法甲联赛的实力不容小视，继去年的摩纳哥后，我们的球迷玩家肯定也能在《EWET》中掀起一股法甲旋风。

ドイツリーガ /BUNDES LIGA/ 德国甲级联赛（未授权联赛）

赛程	18支球队进行主客场共34轮联赛
阵容人数	18人
替换名额	3人
外籍球员范围	欧洲足球联盟加盟国以外
外籍球员名额	5人／同时出场最大数5人
欧洲冠军杯名额	联赛前3位
欧洲联盟杯名额	联赛第4位和德国杯冠军
黄牌警告停赛	3张／1场

序盘就任球会　沙尔克04（ダムタ01）、汉堡（ハムゲルムザ－SV）、沃尔夫斯堡（Vflボルクグロス）、门兴格拉德巴赫（ボムリラM）、柏林赫塔（Hベクウィン）、SC弗莱堡（SCグライズルス）、汉诺威96（ハロムガー）、罗斯托克（Hロクドルク）、凯泽斯劳滕（1FCガイダスラウルデント）、纽伦堡（ミューレンバロック）、比勒菲尔德（ヴィルツアント）、美因茨05（ノウンス）

序盘推荐　沃尔夫斯堡（433B）



战术打法　沃尔夫斯堡的生命线就是进攻　3名前锋可以说是各有特点　从定点中锋到反越位高手、边路快马应有尽有　克里莫维茨得选择尽量回接做球　因为司令塔达历桑德罗需要球员与其配合，否则实力再高强也孤掌难鸣。两名优秀的中后卫是最为令人放心的位置，边后卫就稍逊一筹。但沃尔夫斯堡迫切需要补强的位置是与蒂亚姆搭档的另一名DMF，其实以最高的要求来看，蒂亚姆也不能及格。2名DMF需要达到更高的攻守平衡和拥有充沛的体力。

GOUKI推荐／大头是阿根廷的至宝，是阿根廷足球的未来！

《胜利十一人 欧洲足球锦标赛》
隐藏球队全名单

经典阿根廷

姓名	个人战法
GK	
蓬皮杜	门将
费洛尔	门将
DF	
布朗	拖后中卫
库休福	中后卫
鲁杰里	中后卫
加利	边后卫
帕萨雷拉	卫线领袖
加尔沃	中后卫
塔兰蒂尼	边后卫
奥莱恩	边后卫
MF	
巴蒂斯塔	中场扫荡者
朱斯蒂	传球手
恩里克	攻击型中场
布鲁查加	攻击型中场
阿迭雷斯	攻击型后腰
加列戈	中场扫荡者
奥提兹	传球手
FW	
马拉多纳	技术型射手
巴尔达诺	力量型射手
贝托尼	突破型盘球者
迪亚兹	速度型射手
肯佩斯	技术型射手
迪斯蒂法诺	技术型射手

经典巴西

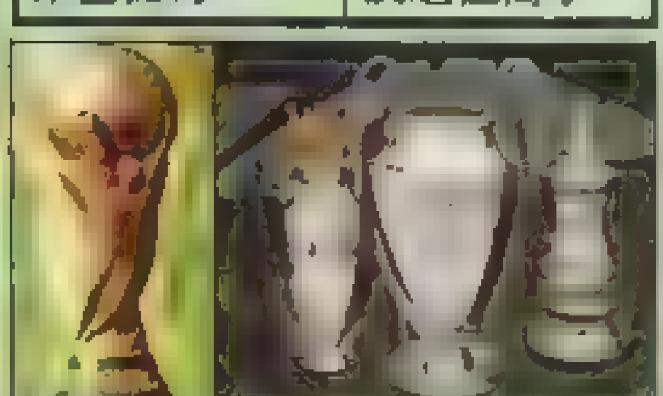
姓名	个人战法
GK	
莱奥	门将
吉尔玛	门将
DF	
奥斯卡	中后卫
L·佩雷拉	卫线领袖
莱昂德罗	突破型盘球者
儒尼奥尔	突破型盘球者
C·阿尔贝托	中后卫
J·塞萨尔	中后卫
N·桑托斯	突破型盘球者
G·桑托斯	突破型盘球者
MF	
T·塞雷佐	中场发动机
法尔考	传球手
苏格拉底	传球手
济科	传球手
迪迪	攻击型后腰
里维利诺	传球手
热尔松	传球手
雅伊尔津霍	突破型盘球者
FW	
穆勒	速度型射手
卡雷卡	力量型射手
加林查	突破型盘球者
贝利	技术型射手
托斯陶	技术型射手

经典意大利

姓名	个人战法
GK	
佐夫	门将
曾加	门将
DF	
西里亚	拖后中卫
科洛瓦蒂	中后卫
贝尔戈米	中后卫
詹蒂莱	中后卫
巴雷西	拖后中卫
法切蒂	突破型盘球者
MF	
塔尔德利	攻击型中前卫
奥里亚利	防守型中场
卡贝里尼	突破型盘球者
安东尼奥尼	传球手
孔蒂	突破型盘球者
博尼佩尔蒂	传中专家
里维拉	传球手
西沃里	突破型盘球者
FW	
罗西	速度型射手
贝特加	力量型射手
马佐拉	技术型射手
里瓦	技术型射手
维亚利	力量型射手
曼奇尼	技术型射手
斯基拉奇	反越位高手

经典荷兰

姓名	个人战法
GK	
琼布伦德	门将
范布雷克勒	门将
DF	
伊斯韦尔	中后卫
科洛尔	攻击型边后卫
科曼	传中专家
胡素夫	中后卫
R·科曼	拖后中卫
V·埃利尔	边后卫
MF	
哈恩（阿里汉）	中前卫
范哈内亨	中场发动机
简森	防守型中场
内斯肯斯	传中专家
沃特斯	防守型中场
V·阿尔雷	中场扫荡者
里杰卡尔德	中场发动机
E·科曼	传中专家
古力特	传球手
穆雷	传球手
范内博格	突破型盘球者
FW	
雷普	突破型盘球者
克鲁伊夫	技术型盘球者
伦森布伦克	速度型射手
V·巴斯滕	技术型射手



注：表格中拥有黄色个人战法的球员可以在相应的战术下选择成为クラッキ、フォーリクラッセ、スーパースター。该表格的名单按照游戏中从上至下的名单顺序排列，方便各位玩家对照识别。

经典英格兰

姓名	个人战法
GK	
希尔顿	门将
班克斯	门将
DF	
布切尔	中后卫
芬维克	中后卫
萨恩索姆	边后卫
史蒂文斯	防守型边后卫
摩尔	卫线领袖
赖特	防守型边后卫
威尔森	防守型边后卫
MF	
霍德尔	传球手
加斯科因	突破型盘球者
罗布森	传球手
埃德华兹	突破型盘球者
查尔顿	突破型盘球者
FW	
瓦德尔	突破型盘球者
莱因克尔	速度型射手
基冈	力量型射手
马休斯	突破型盘球者
芬利	突破型盘球者
迪恩	力量型射手
弗朗西斯	速度型射手
格拉维斯	速度型射手
赫斯特	力量型射手

经典法国

姓名	个人战法
GK	
巴茨	门将
埃托利	门将
DF	
特雷索尔	拖后中卫
博西斯	边后卫
阿莫罗斯	攻击型边后卫
巴蒂斯通	攻击型边后卫
雅恩皮昂	中后卫
洛佩兹	中后卫
MF	
费尔南德兹	防守型后腰
吉雷瑟	突破型盘球者
蒂加纳	中前卫
普拉蒂尼	技术型盘球者
杜索	攻击型后腰
甘基尼	传中专家
费雷利	传球手
科帕	传球手
FW	
帕潘	技术型射手
坎通纳	技术型射手
贝隆尼	突破型盘球者
塞克斯	技术型射手
罗杰托	技术型射手
斯托皮拉	力量型射手
方丹	技术型射手

经典德国

姓名	个人战法
GK	
梅亚	门将
舒马赫	门将
DF	
弗格茨	防守型边后卫
舒尔茨	卫线领袖
贝肯鲍尔	拖后中卫
施内林格	边后卫
布雷特纳	突破型盘球者
布赫瓦尔德	中后卫
霍斯特	卫线领袖
卡尔茨	攻击型边后卫
MF	
邦霍夫	中场发动机
内策尔	传球手
奥维拉特	传球手
格雷伯斯基	突破型盘球者
布雷默	边前卫
舒斯特尔	传球手
哈勒尔	传球手
马特乌斯	传球手
FW	
G·穆勒	力量型射手
鲁梅尼格	突破型盘球者
利特巴尔斯基	突破型盘球者
沃勒尔	反越位高手
席勒	力量型射手

其他经典球员 1

姓名	个人战法
GK	
舒梅切尔	守护神
奇拉维特	自由门神
雅辛	门将
DF	
P·安德森	卫线领袖
拉德贝	中后卫
埃尔文	防守型边后卫
布兰克	拖后中卫
MF	
S·孔塞桑	边前卫
瓜迪奥拉	中场发动机
雷东多	中场发动机
博班	传球手
埃芬博格	防守型中场
因斯	中前卫
M·劳德鲁普	突破型盘球者
A·穆勒	传球手
R·德波尔	传球手
FW	
斯托贾科维奇	技术型射手
苏克	技术型射手
米贾托维奇	技术型射手
罗马里奥	技术型射手
巴蒂斯图塔	反越位高手
维阿	力量型射手
萨维切维奇	突破型盘球者
R·巴乔	技术型射手
西格诺里	技术型射手
斯托伊奇科夫	速度型射手
G·贝斯特	突破型盘球者
卡尼基亚	突破型盘球者
普斯卡什	技术型射手
尤西比奥	速度型射手
罗比尼奥	速度型射手
阿杜	速度型射手

其他经典球员 2

姓名	个人战法
GK	
伊格尔	门将
塔法雷尔	门将
拉瓦利	门将
普雷德霍姆	门将
DF	
基翁	中后卫
勒伯夫	中后卫
MF	
佩蒂	中场发动机
赫尔佐格	传球手
普罗辛内夫斯基	传球手
奥特加	突破型盘球者
德尚	防守型后腰
莱昂纳多	传球手
P·索萨	防守型后腰
邓加	防守型中场
哈吉	传球手
拉易	传球手
希福	传球手
弗朗西斯科利	突破型盘球者
布洛林	传球手
FW	
比尔霍夫	力量型射手
博克西奇	力量型射手
姆博马	力量型射手
拉瓦内利	定点中锋
阿斯普里拉	速度型射手
达格利什	速度型射手
D·劳	技术型射手
I·拉什	力量型射手
U·桑切斯	速度型射手
贝贝托	技术型射手
B·劳德鲁普	速度型射手
伦蒂尼	突破型盘球者
米拉	速度型射手

其他经典球员 3

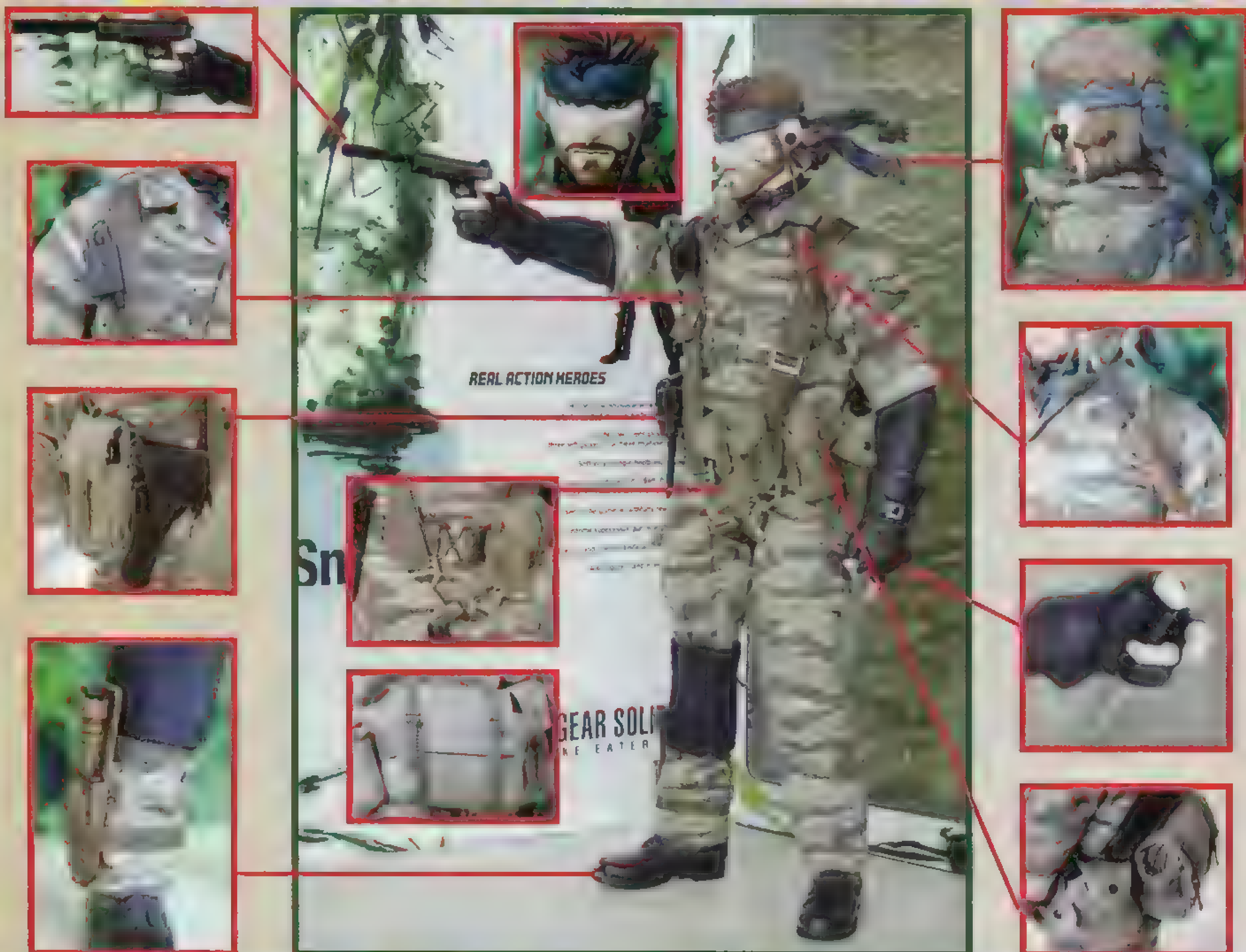
姓名	个人战法
GK	
西曼	门将
坎波斯	自由门神
詹宁斯	门将
伊基塔	门将
DF	
巴穆德斯	卫线领袖
波佩斯库	拖后中卫
卡兰卡	中后卫
塔索蒂	边后卫
MF	
威尔莫茨	传球手
巴拉科夫	传球手
福	中场发动机
G·洛佩斯	突破型盘球者
L·恩里克	边前卫
孔蒂	防守型后腰
瓦尔德拉马	传球手
罗马格诺里	技术型盘球者
贾尼尼	传球手
巴克罗	传中专家
FW	
埃莫森	速度型射手
K·安德森	定点中锋
萨莫拉诺	力量型射手
谢林汉姆	力量型射手
西蒙尼	技术型射手
德尔加多	技术型射手
贾德尔	力量型射手
埃德蒙多	技术型射手
达赫林	力量型射手
贝格里斯坦	突破型盘球者
凯夫特	力量型射手
多纳多尼	传中专家
马萨罗	技术型射手

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

文 多边形

Only Snake is Real Action Hero



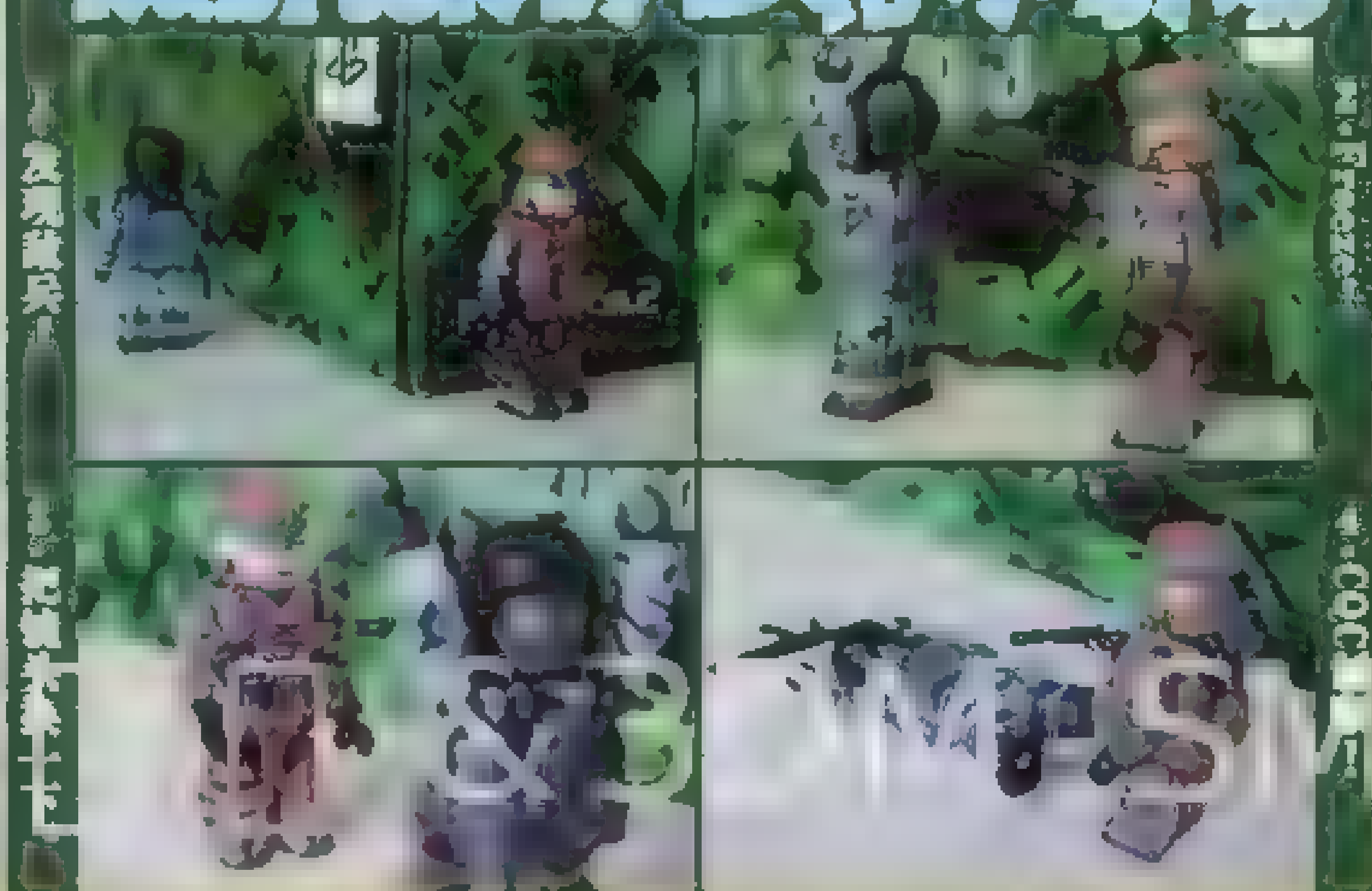
Endless 再创佳绩，MGS3 极限成绩突破！

大家都知道，在制作攻略本的时候，我们特地邀请了[illegible]玩家Endless来录制极速通关影像，Endless在仅仅第一次尝试[illegible]难度时就拿到了[illegible]称号，时间仅为[illegible]小时 29 分 29 秒，其实力由此可见一斑。但是回到上海后的 Endless 并未放弃对极限成绩的追求，近日，他又给我们发来了他最新成绩的截图，据他说这是在一周目的情况下获得的最好成绩，也就是说继承了一周目所获得的那些 BOSS 迷彩，但是比上次的时间整整提高了[illegible]秒，这真是[illegible]的成绩（如图）



同时我们也希望有更多《MGS3》的玩家能投来你们的最好成绩，向这个游戏的极限成绩冲击

Kabrick的四格小剧场



EXTREME难度BOSS战全攻略

文 谍海游龙 路菲 & 正版万岁

OCELOT

此战Snake的自动瞄准很起作用，只要我们的[illegible]左轮[illegible]出来站定，基本上都可以自动瞄准到他。由于每次中枪左轮都会反击，所以要是不想被他打到，还是先找个掩体避避吧。

基本战法就是[illegible]一开始两枪[illegible]找掩体[illegible]打中了继续找掩体——循环——直到Ocelot没子弹为止。Mk22的补给在场景的右边。

另外当左轮第一次中枪[illegible]的部下会开枪，Ocelot会叫他们停手而不会反击，这样就多出了两次连续攻击的机会。

由于是第一个BOSS，此战还有许多[illegible]比如说Ocelot第一次用第二把手枪、第一次换子弹，跑来踩死扔过去的蛇、[illegible]他掉下来的帽子等等，这时候都是攻击他的大好机会。值得一提的是，每次Ocelot在树下上弹完毕出来，而Snake又站在那个突出的平台上面的话，就会发动"quick-time-due"（也就是像西部牛仔一样，比谁出枪快），这一枪双方的攻击力都翻倍。

THE PAIN

本战分两个阶段，第一阶段有三种攻击。

第一种，向你扔蜂蜜让马蜂来攻击你，身上被沾到蜂蜜就下水去洗洗吧，所有的蜜蜂都不会攻击潜水的。顺带一提，此招在他扔蜂蜜之前可以通过打他的头取消掉。

第二种，手雷，虽然被马蜂包住的手雷之类可以用枪甩下来，不过要打许多枪，还是躲吧。Snake在岩石上可以回避所有扔在水里的手雷[illegible]注意跳水的时候是没有无敌时间的。

第三种，机枪扫射两次，虽然单发子弹减血不多，不过扫射还是很厉害的，下水去找个掩体吧。这里推荐地图东北部两块[illegible]的地方有Mk22的子弹补给，还可以在石头后面[illegible]主视[illegible]手雷距离比较合适，成功率高，建议开战后就游到这里来。

此人还有种干扰手法[illegible]就是不能移动或者行动，趴下爬杆或者跳到水里就可解决[illegible]Snake没法瞄准[illegible]水下一下就解决了。

第二阶段，打到The Pain一半体力或者HP的时候他会多出另外两种特殊攻击，三只红色的子弹蜂，快、准、狠，还是潜水躲一下吧。至于另外一种，[illegible]在平台消失然后突然出现在Snake站的的岩石上，也不是很难躲，因为他消失得太明显了，看到THE PAIN消失[illegible]

此人体力非常耐打。我们的目标就是他的头，打中头的伤害约是打中身体的2倍。他使用"马蜂铠甲"的时候可以用手雷炸开，或用M37散弹枪连轰四枪轰开，然后继续瞄准它的头。注意马蜂四散在The Pain周围的时候，任何投掷性的武器都会被The Pain的马蜂包住并送回来的，要注意。此战不是很好瞄准，就当他是活靶子吧。另外，手雷的补给在Snake开战时岩石的水下。

THE FEAR

此人算是最好打的BOSS了，战斗开始打出来两个毒蘑菇或毒青蛙留在地上不要捡，应了也丢出来（毒蘑菇在Snake身后的树根下篝着，毒青蛙身体是红色的）。一开始The Fear会在头顶上的树枝上出现，然后就会跳来跳去，装备上红外热能探测仪去找他吧，一般主视点+Mk22就足够了，注意躲闪他的[illegible]找场景边缘来站位，这样只用在正面200度范围内搜索[illegible]这样在都凹进去的地方）只要你主视点一直跟踪他，他就会傻傻的固定在两三个树枝之间来回跳。大家大可以悠闲地等他停下来准备向你射击的时候再打他[illegible]因为要上迷彩的The Fear的体力会慢慢消耗，消耗到还剩一格的时候[illegible]如果地上没有食物的话，他会自己打食物，一般他自己打下来的食物是无毒的[illegible]不过如果地上已经有掉下来的食物的话，他就会自己跑过来去吃[illegible]刚刚打出来的毒蘑菇，然后他就会吐啊吐啊，吐干净了还会再去地上找吃的。至于这期间什么时候给The Fear最后一枪就要看各位怎么决定了。毒物也可以之前进入这个地图的时候收集一下，如果实在找不到毒蘑菇或者毒青蛙之类，也可用变质的食品代替。顺便小心这个地图的陷阱，有些陷阱掉下去就上不来了。

THE FURY

The Fury有个弱点，就是视力特别差，所以打他的时候一定要换好迷彩和涂装，黑色的迷彩+黑色的面彩可以达到50%的隐藏度。然后就是开始寻找The Fury的旅程了，主视点+自己的听力可以确定他是在左边还是右边的某个通道。

战术方面则应坚持敌进我退[illegible]就是要对着The Fury放冷枪，他攻过来就要坚决的逃跑避免伤害[illegible]可以打他3枪，3枪打晕他以后，如果The Fury[illegible]过来放火[illegible]找机会放他冷枪，被火烧到了翻滚一下就可灭火，主要放冷枪[illegible]他的体力槽下降到还剩一格的时候就会开始乱跑同时疯狂放火，这时候基本放冷枪的战术还是不变，不过要注意些不要被他乱放火烧到。被The Fury发现的话要马上躲在墙壁后面来回避他的火焰。The Fury还有一招倒计时爆旋喷火，不过此招没什么用处，因为他倒计时的时间太长了，足够找到他就算找不到也没什么关系，不与他在同一个通道里基本是不会被烧到的。

THE END

比较正常的方法是用D.MIC（声音探测器）寻找到The End的大致位置，然后一个狙击点一个狙击点的找过来，找到后用十字键接近，因为The End的听力和视力都很好，如果被他听到脚步声的话，他会转头给你一枪，这样之前辛苦的寻找就白费了。在The End的身后可以"Freeze"他，他就趴在地上束住不动了，打完The End一枪以后他会逃跑，这是一位很厉害的老人，The End的厉害之处就在于他逃跑非常的快，速度大约是我们的Snake的两倍左右。所以追踪他的时候不要太着急，一般来说他逃跑的时候都会踩到泥地上形成脚印的，直接就可以看到，用红外热能[illegible]追踪那些脚印吧，快跟踪到的时候千万要放慢脚步和打开地图[illegible]对着他直接走过去是绝对不可能的。逃跑的时候他[illegible]这时候用D.MIC确认一下他的大致位置，然后[illegible]他会更换狙击地点，此时用D.MIC就会听见他的脚步声。

还有一些有趣的事情[illegible]的时候，几乎整个地图都会听见他的呼噜声，而且头上会[illegible]体力槽下一格不到的话，他会躲到山洞之类的来给他增加体力[illegible]或者及时冲到他身边等方法都可以阻止他自行加体力，还有The End也会跑过来"Freeze"Snake，被他Freeze到了就是一击必定睡着。

"Freeze"了The End以后，可以像威胁游戏中的小兵一样用枪来威胁The End，威胁他三次以后他就会交出"MOSS"迷彩，交出迷彩以后继续威胁他的话，他就会给你闪光弹了。将The End的体力槽打完，在北部树林就会出现他的麻醉狙击枪(Mosin Nagant)，这把枪除了手动退膛的以外，开枪声音也是很大。

另，可以在此BOSS战时记录，然后退出游戏，将系统时间设置为一个月后，The End也会死，不过是老死。

VOLGIN

这个苏联壮男，表面看起来猛猛，但是在了解清楚他的进攻方式后就是十足一个绣花枕头。乘他放大招的时候绕到他的背后用Mk22对着背心进行连续攻击是主要攻击手段，打完一个弹夹后配合R2快速上弹可以无限连到死。（Mk22补给在场景左上角）

他的攻击同样也分成两个阶段，第一阶段有四种攻击。第一种，单手放跟踪电，这个一般是你手上拿了武器他就会放[illegible]否则必中，可以把Mk22换上引诱他放这招，然后就在Snake用[illegible]光球圆圈是躲不过的，跑到一半的时候就来[illegible]这个就绕他跑就能躲过。还有就是子弹前冲拳[illegible]可以找机会绕到他的背后射击。第二阶段新的攻击方式包括[illegible]这两种攻击都可以趴下躲过以及地面电网式攻击[illegible]大家同样可以用老方法解决他。除了用Mk22对着背心射[illegible]第二阶段用CQC抓住他非常的容易，只要小心他放跟踪电就可以了，放完跟踪电又可以马上CQC。难打的是第二阶段开始的全方位射击一定要趴下，然后推荐与他近身搏斗，因为近身搏斗他的破绽较大，也因为老是让他发全方位子弹实在太浪费时间了。引诱他发拳脚或者跟踪电或者机关枪，都可以找间隙CQC。下面介绍两个CQC连招，其中一个是我爱用的。

1）CQC摔拿——投掷——Mk22一枪——滚翻（一连击）——滚翻（1-3连击）——滚翻（第一阶段才能接上最后一个滚翻）

2）CQC投摔——Mk22一枪——滚翻（一连击）

SHAGOHOD

摩托战

这个太简单了，瞄起你的RPG[illegible]先打它的钻头，使它停下，然后等Eva开摩托绕到它的背后就给它来一记，很快就结束了。记得用R2快速切换上弹。

徒步战

这个稍微有点麻烦，因为[illegible]还是先打它的钻头，等它停下后换上Mk22[illegible]会组织起防护罩，所以建议把Shagohod放到近处打，还有Shagohod是可以穿过去的，在两侧钻头和炮塔之间，Shagohod向你冲过来时可以就可以穿过去，穿过去以后Shagohod会有一个刹车的动作，这时候就可以用Mk22打在上面的Volgin了，和此反复枪一下子就挂了。这一战Mk22打Volgin

THE BOSS

首先来说说她的攻击方式，她的攻击方式主要有2种：一是冲过来CQC摔倒你，顺便把你手上的武器给卸了，EX难度下，经常丢一半血外加骨折，很厉害。这招可以用反CQC来破解。二是拿着那把Patriot对你猛扫，这招好躲，只要离她一段距离，往一个方向猛跑就行。或者是躲到树后面，等她扫射完后再出来。由于视角的限制，有时往往不知道她往哪边跑了，要灵活运用右摇杆来观察。

然后说说打法。所谓[illegible]CQC的同时按住圆圈键不放来反制她的CQC，反制成功后她会[illegible]左摇杆来摔倒她，最后朝地上的她用Mk22补上两枪。EX难度[illegible]反制CQC的时机，有两个，而且根据发动反制时机的不同[illegible]时机是在她冲过来对你发动CQC的瞬间。还有一个就是她发动CQC后听见Snake[illegible]一声叫出来的时候这个是我研究很长时间试验出来的，[illegible]时机[illegible]也是最[illegible]反制。第二个时机[illegible]出现[illegible]反[illegible]记住[illegible]便不是无敌的，朝着她跑的方向追上去[illegible]用Mk22补上2枪，然后[illegible]这时只能补一枪。这样可以3枪+摔，比反CQC后摔+2枪多出一枪来。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

潜龙谍影3 食蛇者 全剧情小说

上期提要 [illegible]

也不知道昏迷了多久，Snake被上校的呵斥声吵醒过来，却发现自己被绑吊着无法动弹，上校似乎在用酷刑折磨着索科洛夫，而Tatyana只能无助地哀求。

沃尔金："告诉我！"

Tatyana："住手啊！"

沃尔金："你刚才跟谁说话？"

Tatyana："他不知道你在说什么！"

沃尔金："你最好给我开口！"

Tatyana："求你了，住手吧！"

沃尔金："谁是赫鲁晓夫的哈巴狗？"

Tatyana："你怎么能对他这样？"

沃尔金："我知道你把资料给了别人！"

Tatyana："他从未做过这种事情！"

随着索科洛夫的一声惨叫，便再也听不到他的动静。

Tatyana："你这个畜生……"

沃尔金："我想他已经死了，那么现在…… 我希望你能比他让我更爽一点，让我们先看看你的体格，嗯……你的确是久经战场考验过的，你运气不错，让我来给你看看什么是真正的地狱，让我们开始吧！"

沃尔金每提出一个问题，都伴随着一记老拳落在Snake的身上。

沃尔金："你的目的是什么？是Shagohod吗？还是索科洛夫？还是那份遗产？回答我！是谁在帮你？谁放你进来的？你还真能捱啊，不过你总有极限吧？而我可是相当有耐心的……"

沃尔金提着一桶水把Snake淋了个透湿，神志稍微清醒了一些，可是头上的面罩让他什么都看不见。

沃尔金："现在才是真正有趣的部分，我的身体带有一百万伏特的电压，让你尝尝这个滋味！"

沃尔金把双手抚住Snake的肩膀，强劲的电流瞬间穿透Snake的全身，Snake在这时似乎感觉到灵魂都已经被电出了体外，这种超乎想象的痛苦是在以前的训练中从未体验过的。

沃尔金："现在！回答我！CIA到底知道多少？他们也盯着这份遗产，是不是？你真正的目的是哲学家的遗产，是不是？"

更强劲的电流贯穿了Snake，他已经没有任何意识，甚至连被折磨的痛苦都已经感受不到了。就在这个时候，The Boss推门走了进来。

The Boss："没用的，他不会说的，他被训练成不会投降，是我亲手训练的！"

沃尔金："是这样啊，你是在寻找遗产的位置！在两次世界大战期间由三方强大势力设立的秘密基金！被分散藏在世界各地的1000亿美元！你是在寻找存放这些资金的记录，对吧！别担心，哲学家的遗产正在我的安全看护之下，就在格罗兹尼格勒的地下拱顶里！你一个指头都别想碰！"

沃尔金又是一拳捶在Snake的身上，无数电流又一次吞噬着Snake的意识。忽然，一个发报机从Snake身上掉了下来。

沃尔金："这是什么？一个发报机？这是谁干的？"

The Boss："这是我放在他身上来跟踪他行动的。"

沃尔金："为什么？"

The Boss："如果眼镜蛇部队知道他的方位，这样他们就可以伏击他了。"

沃尔金："你这样让我很为难，Boss，在这种情况下，恐怕我必须要求你证明一下你跟他不是一伙的。"

The Boss："你不相信我，是吧？"

沃尔金："不是这个意思，但他是你的弟子……"

The Boss："那你要我怎么做？"

沃尔金："让我想想……那么挖掉他的眼睛吧，我不喜欢他的兰眼珠。对于士兵来说最重要的莫过于眼睛了，你把他训练成士兵……那么现在你就废了他吧！是啊，多么动人的场景啊，他完全属于你，来吧！废了他，就像他对眼镜蛇部队一样！"

The Boss显然是有些不忍心下手，她走到Snake面前，扯下他的面罩，突来的光线让Snake一下子睁不开眼，当他恢复视力的时候，眼前除了The Boss那熟悉的脸庞外，还有一把明亮的军刀正指着他的眼睛。刀尖已经几乎碰到Snake的眼珠，正在这时，Tatyana突然冲过来一把将The Boss手上的刀打落，这一举动让沃尔金大吃一惊。

沃尔金："你这是干什么，Tatyana？"

Tatyana："他吃的苦已经够多了！"

一直在旁边看戏的Ocelot这时走了过来。

Ocelot："哼哼，你为什么要护着他？瞧瞧你身上的气味，Tatyana！你就是间谍！"

Tatyana："我不知道你在说什么。"

Ocelot："这个气味我很熟悉……"

说着Ocelot忽然抓向Tatyana的胸部，对于这种无理举动Tatyana只能一个耳光招呼过去，Ocelot的脸上立刻出现一座五指山。

沃尔金："够了，Ocelot，你对她也有兴趣吗？"

Ocelot："不，我对这个女人一点兴趣都没有，我只想试试她，我要让这把左轮来决断，看着这个！"

Ocelot用左轮对准Tatyana，正要开枪的时候，Snake眼见情况紧急，只能摆动自己的身体撞向Ocelot，Ocelot猝不及防，一个踉跄失手扣动了扳机，但是枪口却指向了Snake的右眼，一声惨叫过后，Snake的右眼再也无法看见任何东西。The Boss冲上去又给了他一巴掌。

The Boss："这下你满意了？"

沃尔金："嗯，这的确挺爽的，走吧，我回房去了。"

上校大概也玩够了，看到Snake已经没有了一只眼睛，也不想再继续下去，转身离开了牢房。

Ocelot："你能从上校的酷刑中挺过来，还不错啊……"

说罢Ocelot也转身离开了牢房，The Boss也不忍心看着Snake的惨象，随后也走了出去，Tatyana看到他们都走开了，悄悄走近Snake，小声在他耳边说到。

Tatyana："我已经为我们准备好了后路，逃出去，往西走，然后从连接桥的下面向北跑，你会在那里找到下水道的检修孔，从那里下到下水道，下水道北面尽头的门没有锁，你可以从那里跑出要塞。我已经拿到了你的装备，我们待会儿见。我不能太靠近你的牢房，你得自己想办法到那儿，保持联络。"

这时两名敌兵走了进来，Tatyana赶紧离开了牢房，Snake被这两人拖着进了牢房，躺在床上昏迷了过去……

也不知道过了多久，Snake从噩梦中惊醒过来，门外的士兵已经给他送进来食品，Snake根本没有心思吃东西，把食物还给了那名士兵。

士兵："嘿，看来你还不算太坏啊，我想不是所有的美国人都不如狗吧？"

Snake："你真的这么想？"

士兵："你知道吗？战争开始前我也曾住在美国，我甚至还有妻子和孩子……"

Snake："你一定很孤独吧？"

士兵："是啊，我真的很孤独，是真的孤独……"

Snake："你孩子叫什么？"

士兵："Johnny。"

Snake："Johnny？好名字！"

Johnny："真的吗？你喜欢这个名字？不过既然你这么说，我相信你！实际上，我的名字也叫Johnny。"

Johnny拿出一张他们全家的合影给Snake看，Snake却在照片背面看到了一串神秘的数字，他心中似乎明白了什么。

Johnny："我们家族每第一个出生的男婴都叫Johnny，我爸爸叫Johnny，我的孙子也会叫Johnny的……"

Snake："Johnny一族啊。"

Johnny："为什么要冷战呢？这两个国家曾经是多么好的盟友啊，我只想再看看我的家人，大概是奢望吧……不过刚才你也够受的。"

Johnny从怀里掏出一个白色的盒子递给Snake，这是Snake用的迷雾剂。

Johnny："拿着这个，这是我趁上校不注意从你的装备里面顺出来的，我只能做这些了。"

Snake："那你有没有想过放我出去？"

Johnny："啊？我可不能这么干！你不觉得你的想法很可笑吗？如果你想逃跑，我只能开枪了。我说得太多了，我得走了。"

Johnny离开了牢房，而Snake用刚才在照片背面看到的数字呼叫这个频道，果然牢房门自动打开了，机不可失，Snake赶紧跑出了牢房，躲开一路巡逻的士兵和军犬，来到了EVA所说的那个下水道，这时EVA的呼叫也来了。

EVA："Snake，你已经到下水道了吗？"

Snake："EVA？是的，我刚到这儿。"

EVA："我已经来和你汇合了，北边尽头的门是开着的，对吧？"

这时从耳机里忽然传来一阵警报声。

EVA："等等，Snake，我们有麻烦了，上校已经发现你逃跑了。"

Snake："知道了？还真快啊。"

EVA："是的，现在整个格罗兹尼格勒已经拉响红色警报了。"

Snake："但是我现在已经出来了啊？"

EVA："你逃不出去的，要塞如果处于红色警报状态，他们会封锁下水道的。"

Snake："你别开玩笑了。"

EVA："我说真的，看来我指明的路线已经被封锁了……他们已经派出小队来追捕你了，你得快点，他们马上就到了。"

Snake："但是出路被封锁了啊？"

EVA："你径直向北跑应该可以出去的，赌一把，Snake，如果他们找到你，你就死定了。"

Snake无奈只能往下水道的北面跑去，就快要到达出口的时候，Ocelot带领着他的小队追了过来，将Snake逼到了下水道的尽头，而下面就是无尽的悬崖。

Ocelot："我等这一刻已经很久了，其他人别插手，是该结束的时候了　　"

Ocelot举起了左轮，Snake眼见就要死在他的枪下，可是他义无反顾地向悬崖跳下去，Ocelot对Snake的搏命举动也无可奈何，只能扔下一句"别让我失望……"

Snake落下悬崖后坠入水中，等到起身时却发觉自己身处燃烧的树林中，Snake只能艰难地在齐腰深的水道中前进，忽然一阵电闪雷鸣，天空下起大雨，而前方的水面上，突然出现一个浮在水面的人影，Snake警惕地举起手枪。

Snake："你也是眼镜蛇部队的一员吗？"

The Sorrow："悲哀啊……悲哀的主人……你也是其中之一　·"

这人转过身来，露出了他的真相，他正是经常出现在The Boss身边的那个幽灵！

The Sorrow："我叫The Sorrow，和你一样，我的心中充满了悲哀，这是一个悲哀的世界，战争带来死亡，死亡带来悲哀，活人听不到这些，但是死亡却不会沉默，现在就让你感受一下你所终结的生命的悲哀！"

The Sorrow的左眼流出血来，而Snake的周围开始不断有幽灵出现，这些幽灵都是Snake这一路上所杀死的士兵，The Pain等人也出现在他们中间，Snake不断躲避着这些幽灵，这一切就好像噩梦一般，Snake怎么也醒不过来。终于走到了路途的尽头，Snake忽然看到了The Sorrow的尸骨躺在那里，他忽然想起在贞节行动里受伤的时候，躺在河边疗伤时看到的那具无名尸骨正是这个！Snake正要上去看个究竟，却一下子失去了知觉……

昏迷当中，Snake似乎听到了The Boss与The Sorrow在战场上的对话。

The Boss："我不能！"

The Sorrow："开枪吧！你必须要完成任务，不是吗？那你就得向我开枪！"

The Boss："……"

The Sorrow："[illegible]的精神[illegible]与你同在，不[illegible]，我们终有[illegible]天会再见……"

Snake好像又看到了The Sorrow流血的眼睛，一阵恐

www.plumbook.cn

恨向心口袭来，惊醒之间，Snake发现自己还沉没在水中，就在要被溺毙之前，Snake挣扎出了水面，爬上岸来，发现自己被河流冲到了一处森林里。刚刚坐定，立刻接到了少校的呼叫。

少校："Snake，你还好吧？刚才真是危险啊！"

Snake："我刚才怎么了？"

少校："你几乎淹死在河底，差点就去见了上帝……"

Snake："上帝啊……我还真差点就看到了……"

少校："怎么了，Snake？"

Snake："少校，眼镜蛇部队是不是曾有个人叫The Sorrow？"

少校："是的，我曾听说过他，他是在The Boss身边战斗的一名离奇的士兵。"

Snake："他是个什么样的人？"

少校："他是一个……有着特殊力量的人，他拥有超感觉的知觉（ESP，Extrasensory Perception的缩写，译注），那时苏联曾做这方面的研究，他是一个天生的通灵者。"

Snake："通灵者？"

少校："也就是说可以和灵界沟通并能召唤亡者灵魂的人，换句话说，也就是能和亡者对话的人，传说他可以通过和战死的士兵对话来了解战场的状况。"

Snake："那他和The Boss之间有什么故事？"

少校："具体我不太清楚……你可以问问Sigint。"

Sigint："我曾经研究过The Sorrow，有些事情想必你们也知道了，他在两年前就已经死去了，就在采利诺亚斯克的悬崖下面，你上次受伤的地方，并且……是The Boss亲手杀死他的。两年前，The Boss被CIA派往采利诺亚斯克执行一项秘密任务，在那里她遇到了他——在战争结束和眼镜蛇部队解散之后回到苏联的The Sorrow，但是这次却是以敌人相见，The Boss亲手杀死了The Sorrow，完成了她的任务至少记录上是这么说的。"

Snake："……所以他从未离开过阴间，因为他放不下The Boss……"

Sigint："你还好吧，Snake？"

Snake："我还行，看来还不到我死的时候。"

Sigint："希望如此，任务所剩时间不多了，我们相信你，Snake！"

Snake转而接通了EVA。

Snake："EVA？"

EVA："Snake，你没有呼叫我，我担心死了，你还好吧？"

Snake："还行，只不过走了一次阴阳路。"

EVA："你说什么呢？"

Snake："没什么，我说我已经回来了。"

EVA："很好，但你是怎么从下水道逃出来的？"

Snake："我跳进了河里。"

EVA："从那么高的地方？你是不是不要命了？"

Snake："是啊，我被激流冲走，差点淹死。"

EVA："那真是太好了！"

Snake："你什么意思？太好了？"

EVA："我是说如果在河里，我知道有个好地方，让我们在那里碰面吧。你一直往上游走，会看到一个瀑布，瀑布后面有一处山洞，我们在那里碰面。"

Snake："瀑布后面的山洞，明白了！"

Snake沿着河流往上游前进，在尽头的瀑布后面找到了EVA说的那个山洞，山洞里有一堆刚刚熄灭不久的干柴，看来事先已经有人来过。稍事休息片刻，山洞外传来一阵摩托的马达声，EVA驾驶着摩托飞过瀑布冲了进来，身上还穿着Tatyana的军装，但是已经浑身湿透。

EVA："很高兴见到你，Snake，我是Tatyana。你的装备在这里。"

Snake："EVA，你该用毛巾擦擦了。"

EVA："你也是。"

二人在山洞内升起了篝火，EVA脱下湿透的军服，只穿着比基尼坐在Snake对面，正在烤蛇吃的Snake也不得不被EVA那迷人的身材吸引住了目光，他把手中烤好的蛇肉递给EVA。

EVA："不，不用了，谢谢。你喜欢蛇吗？"

Snake："你在克格勃没吃过蛇吗？"

EVA："我训练时可吃的都是大餐哦，法国菜，意大利菜……"

Snake："这样啊……标准的玛塔·哈莉（Mata Hari，著名的德国女间谍，1931年上映了一部以她为原型的同名电影，译注）。"

EVA："你至少应该叫我辛西娅吧？（Cynthia，1947年上映的一部电影，同样是一部间谍片，片中的女间谍就叫辛西娅，译注）"

Snake："跟我说说，在自己的国家进行间谍行动感觉如何？"

EVA："我当然不能说感觉很好，但这是我的工作。"

Snake："但不用在任务中吃蛇，对吧？"

EVA："我宁愿吃了你……"

EVA性感地爬到Snake身边，紧挨着他坐下。

EVA："这次任务结束后，你得好好的请我吃一顿。"

Snake："那你想吃什么？"

EVA："让我想想……寿司怎么样？这是一道日本菜，听说现在很流行，应该是用生鱼片做的。"

Snake："活鱼？那可是我的生存技能之一。"

EVA看着Snake那用眼罩遮住的右眼，忽然紧紧地抱住Snake。

EVA："谢谢你，Snake，从现在开始，我就是你的眼睛。"

EVA捧着Snake的脸庞开始狂吻，可是Snake却不为所动，轻轻地推开EVA，这让EVA大为不解。

EVA："你怎么了？"

Snake："这并不意味着我什么都看不见，我还有一只好眼，我还可以进行瞄准。"

Snake站起身来，开始穿上自己的衣服和装备，EVA见Snake如此，也只好开始着装。

Snake："EVA，你是不是从要塞里面偷了一些炸药出来？"

EVA："C3，一种从西方流传过来的高效炸药，它可以像黏土一样被捏成任何形状，比如说这个。"

EVA一下子就把手中的C3捏成一颗心的形状。

EVA："它的威力足以毁掉Shagohod和研究所，不过这玩意儿用起来还得有点小技巧。Shagohod的加速装置使用的是液态燃料，燃料罐就放在武器研究所里存放Shagohod的主楼里，燃料罐一共有四个，想炸掉那个机棚，你必须要在每一个燃料罐上安放炸药，这个对你来说自然是不费吹灰之力。另外，虽然今天科学家们都休息，但是仍然有士兵在那里把守，炸药上有计时器，一旦启动就会开始倒数，倒数结束的时候炸药就会引爆，你大概有20分钟的时间。一旦第二形态的测试完成，他们会毫不犹豫地杀掉这些科学家来灭口，所以你必须得抓紧时间！"

Snake："我会注意的。对了，EVA，你是不是从索科洛夫那里拿到了Shagohod的资料？"

EVA："是的，那是我任务的一部分。"

Snake："是赫鲁晓夫直接下达的？"

EVA："是的，美国拿到也没什么用，对吧？但我也没有忘记我的另一个任务，帮你逃出去。沿着洞穴一直走，从尽头的楼梯上去，你就会来到要塞里武器研究所的西南面，你还记得当时去营救索科洛夫的路上，从东翼二楼进入主楼时有一个锁住的门吗？那就是进入Shagohod机棚的门，用这把钥匙开门。"

Snake："好的，我明白了，那你呢？"

EVA："我会为我们的逃跑做好一切准备，在北方有一座铁桥，我会在桥上安放C3的。"

Snake："好的，那我现在就去武器研究所。对了，留心Ocelot，他已经开始对你的身份产生怀疑了。"

EVA："别担心，上校依旧还相信我，我有我的办法，没有一个活着的男人能够抵抗我的魅力，当然，除你之外。"

Snake："我只是提醒一下你，那我们出发吧。"

EVA坐上摩托，正要带上头盔。

Snake："看起来你天生就和摩托分不开似的。"

EVA："如果我每天不开一会儿，我恐怕会死的。当我飞驰的时候，风打得我好疼，这种疼痛让我忘记装扮成他人的痛苦，每天欺骗自己的滋味可不好受，我只有在摩托上的时候才能感到自由，感受到真正的自我。我只在两种情况下才下车，陷入爱河或者生命终结。"

Snake："你叫什么名字？"

EVA："Tatyana。"

Snake："不，我要你的真名。"

EVA："那Tanya怎么样？"

Snake："OK，Tanya，不要让任何人发现你。"

EVA忽然扭动胸前的一颗纽扣，用纽扣照相机给Snake拍下了一张照片。

Snake："你这是干什么？"

EVA："为了保险，以免你给我耍两面派。"

EVA调皮地看了看Snake，将摩托朝向了瀑布外面，准备冲出去。

Snake："嘿，你又会湿透的。"

EVA根本不理会Snake，头也不回地驾驶着摩托像刚才冲进来一样又冲了出去。Snake这时接到了少校的呼叫。

少校："Snake，我看你打算潜入到机棚去。"

Snake："是的，Shagohod就在那里。"

少校："如果Shagohod的第二形态完成，将对西方造成极大的威胁，我们不能允许它开始量产，你必须要毁掉它。"

Snake："EVA已经拿到了Shagohod的资料，你认为这样安全吗？"

少校："我不能说这是安全的，但赫鲁晓夫是个胆小怕事的领导人，我不能想象他除了拿这个作为威慑手段外还能干什么。但沃尔金就完全不一样了，他打算拿Shagohod把冷战引入高潮，我们不能让他得到资料。"

Snake："好的，我明白了。"

少校："除此之外你还只剩下一件任务了。"

Snake："The Boss……"

少校："是的，Snake，但现在你得集中精力来毁掉Shagohod。"

Snake："是的，长官。"

Snake成功地潜入到存放Shagohod的机棚内，在机棚的四个角落找到了燃料罐，装好了炸药后，计时器的倒计时也已经开始。正在他准备离开机棚的时候，忽然听到背后沃尔金叫了他一声，回头一看，Ocelot和沃尔金正站在Shagohod前面，而在他们脚下躺着的，正是装扮成Tatyana的EVA！看来EVA已经被他们识破了伪装，这时The Boss也出现在Snake的面前，自然又是很快将Snake制服。

沃尔金："这女人在我的地下拱顶里鬼鬼祟祟地晃悠，当我抓到她时，猜我从她身上找到了什么？哲学家的遗产！这个微缩胶片里包含了所有有关遗产的信息，可以说这个胶片就是哲学家的遗产！"

Ocelot："是她身上的气味出卖了她，不过不是香水的味道，是汽油的味道，摩托车的汽油，她身上都是那股味儿。"

沃尔金："难以想象可爱的Tatyana居然是间谍，我们还找到了她的电台，这么可爱的女人……杀了她连我都觉得可惜。"

沃尔金说罢一脚重重地踢在EVA的肚子上，EVA疼得几乎都喊不出来，要不是被Ocelot用枪顶着，Snake恐怕已经冲过去了。

沃尔金："是啊，她曾经多么温顺，就像个小宠物一样，是不是？"

沃尔金又是一脚踢了过去，EVA试图用口红手枪来反击，却被沃尔金轻易打落。沃尔金抓起EVA，将电流输进她的身体，EVA痛苦地开始抽筋。

沃尔金："你这个肮脏的荡妇！老子已经玩够了！索科洛夫可不配有这么漂亮的情人，克格勃送了这么个尤物过来，也免不了一死！"

Snake："哲学家的遗产到底是什么？"

沃尔金："哼，杀了你之前也可以让你死个明白。在上次战争中，美国、苏联和另一个强大的国家最有权势的人物达成了一项秘密协议，这份协议的蓝图是打败轴心国并建立新的世界秩序，为了确保战争的胜利，这三个大国集中了他们各自的资源来进行一些非常秘密的行动和研究——例如原子弹、火箭技术、原子弹等，并且汇集了非常庞大的巨额资金来作为这个计划的基金，这些钱足够进行五次这样的战争，这笔财富就是'哲学家的遗产'。战争胜利之后，这三个国家计划瓜分这笔财富，这就解释了为什么美国和苏联能在战后很短的时间里偷走了德国最高精尖的科学技术。但是我伟大的祖国远远超过了它可怜的对手，我们持有了大部分的财富以及最尖端的科技和压倒性的权力，这才符合一个大国的身分！我的父亲是负责掌管'哲学家的遗产'的人之一，在战后的混乱时期，他想方设法让苏联掌握了对遗产的绝对控制权，这些钱被分散到世界各地的银行进行'洗钱'——瑞士、澳大利亚、香港……这个微缩胶片包含了所有这些交易的记录。我父亲去世后，我从他那里获得了这个秘密和这个微缩胶片，有了这笔钱和勃列日涅夫以及他的军队支持，我建造了这座格罗兹尼格勒要塞和格兰宁设计局，但是由于那个无用的废物格兰宁什么都没搞出来，我被迫选择了赫鲁晓夫的狗腿子——索科洛夫以及他的发明The Shagohod。我在组织内部的地位导致我无法亲自对索科洛夫下手，但是那个秘密协议建立的联络网还存在，我通过这个网络联络到了The Boss并劝说她叛变，The Boss也同意了我的看法，这个世界曾经是一体的，但是哲学家之间的纷争让

www.plumbook.com

它一分为二，我们要用这份遗产来弥补这道裂痕，让世界重新合为一体。要实现这个目标，我们需要强大的力量，一张能给这个世界建立新秩序的无可阻挡的王牌，Shagohod和眼镜蛇部队就是这张王牌。我已经失去了眼镜蛇部队，但是我还拥有Shagohod和遗产，美国佬想阻止我们就是徒劳！”

沃尔金将胶片递给The Boss，要她好好保管，The Boss接过胶片后看着Snake。

The Boss：“他不会毫无理由地回来，C3已经被偷了，他一定在计划搞破坏，我得去看看有什么‘惊喜’等着我们，那个女人就由我来处置吧。”

The Boss转身走向EVA，将她从地上拉起来，小声地在她耳边说了句“一切都交给我”，EVA一脸惊愕，但还是乖乖地跟着The Boss走了。The Boss走时不忘记跟沃尔金说一句“像个战士一样战斗吧！”Ocelot有些迫不及待地跳到Snake面前，有些蠢蠢欲动。

Ocelot：“让我来面对他，我等这一刻已经很久了，是报仇的时候了，别再给我耍柔道，也别再耍花招……”

沃尔金：“够了，他是我的，你还是在一边乖乖地看着吧，明白吗？”

Ocelot：“上校，让我　　”

沃尔金：“住嘴！别再说了！”

Ocelot拗不过上校，只能退到一边去。沃尔金启动了升降电梯，将他和Snake降到地下，就好像一个决斗场一样。

沃尔金：“抱歉让你久等了，让我们开始吧，这是一场毕生难逢的决战，让我们好好玩玩！”

上校浑身放出电流，将外面的军装震了个粉碎，露出身上穿着的红色铁甲。

沃尔金：“现在只剩下你跟我了，我要好好享受一下，你是我的了，The Boss之子！”

话毕沃尔金就对Snake展开了猛烈的攻势，虽然他的正面几乎无法靠近，但是过度的自信让背后露出不少破绽，由于定时炸药已经启动，给Snake留下的时间也不多，这场战斗只能速战速决，Snake使用娴熟的CQC将沃尔金完全置于劣势，几个汇合下来，沃尔金明显有些吃不消。他吆喝着Ocelot来帮把手。

沃尔金：“朝他开枪！你没听到吗？朝他开枪！”

Ocelot：“抱歉，上校，恐怕我不能这么做。”

沃尔金：“不能？你这是什么意思？”

Ocelot：“我答应过The Boss。”

沃尔金：“住口！我才是你的上司！你这是在挑战我的权威吗？”

Ocelot：“像个男人一样战斗，沃尔金！”

Ocelot说完便径直离开了机棚，这令沃尔金有些暴跳如雷，这时广播中传来了警报，炸药即将爆炸。时不我待，在接下来的战斗中，沃尔金明显有些急躁，这给了Snake不少机会，终于在沃尔金倒在了Snake脚下。Snake赶紧在爆炸之前跑出了机棚，这时爆炸已经开始，而EVA却令人意外地驾驶着摩托车在机棚外等着Snake！

EVA：“快跳进来！”

Snake：“EVA，你怎么……？”

EVA：“The Boss放我走的。”

Snake：“The Boss？为什么……？”

EVA：“我待会儿在告诉你，现在我们得赶快去湖边！”

Snake：“我们不能走，我还有一项任务……”

EVA：“……The Boss已经在湖边了……”

Snake：“啊……？”

EVA：“她已经在湖边了，她在那儿等着你，我真希望我不告诉你这些……我不想让你和她战斗……”

EVA扑到Snake的怀里开始抽泣。

EVA：“但是我开始了解你和她之间那特殊的关系，有些事情我不能理解，那种超越了男女之情的关系，我嫉妒你，真的，我想这是我无法体会的。她要我告诉你一些事情，‘我从未看过如此清澈的眼睛’，就是这个，我已经说了，我们可以出发了吗？”

正在这时，机棚那边突然传出沉闷的巨响，棚顶被某种东西撑破，冲出来的居然是Shagohod！而传来的居然是上校的怒吼！

沃尔金：“还没完呢！你们无路可逃了！”

EVA：“我们失败了！快上来，我们走！”

EVA驾驶着摩托车带领着Snake冲了出去，一路上不但要被Shagohod追击，而且其他的士兵也对他们进行堵截，幸好这些杂鱼对Snake来说不是什么难事，二人就这么配合着冲出了要塞，冲过了铁桥。根据EVA的指示，Snake利用精准的狙击技术，在Shagohod达到桥上之时，引爆了EVA安置在桥梁上的C3，随着一声巨响，Shagohod和一同追击的敌兵坠入了河中。二人以为这次可以大功告成，谁知上校控制Shagohod脱离了后半部分，仅用更为轻巧的前半部分冲上岸来，落到了Snake他们面前。

Snake让EVA驾驶着摩托车在Shagohod周围绕圈子，并利用RPG来攻击Shagohod背后的薄弱环节，几发炮弹过去之后，这个大家伙终于哑了火。谁知沃尔金从Shagohod里面钻出来，用自己的电能来控制Shagohod！这下Snake只能让EVA驾驶着摩托去吸引沃尔金的注意力，而自己则找机会来偷袭沃尔金，虽然颇费了一番周折，但是沃尔金最终倒在了Snake的枪下，即使他还想困兽犹斗，但一道闪电从天而降，彻底终结了他的生命，他身上绑的弹药开始像礼花般绽放。

虽然干掉了这个大魔头，但是却没有时间留给Snake和EVA来庆祝，背后的追兵依然死咬住他们不放，二人只能继续向湖边逃去。就在他们刚刚甩开追兵的时候，Snake忽然发现摩托车的油箱不知道什么时候被击破了，而当EVA低头查看时，前方突然出现的一个树干，EVA躲避不及，摩托车生生地撞了上去，二人也被惯性甩出车外，然后重重地摔在地上。

Snake挣扎着从地上爬起来，看到EVA正坐在一旁的地上，赶紧跑过去查看，一根树枝从EVA的左腹背后穿透过来，相信EVA这时一定很痛。

EVA：“Snake，我看起来怎么样？”

Snake：“……不太好……”

EVA：“你怎么样，Snake？”

Snake：“别担心，我很好。我们得赶快离开这里，这儿离湖边还有一段路。”

EVA：“别管我，Snake，The Boss还在湖边等着你，给我　把枪　…”

Snake：“胡说！不行！我们要一起走出去！”

EVA：“我们离湖边还很远，我到不了那儿。”

Snake：“我真不能相信，你会表现得如此懦弱……EVA，听我说，我们必须要一起出去，我需要你……”

EVA：“你再说一次？”

Snake：“我需要你，EVA，我一个人可开不了飞机。”

EVA听到这里，忽然大笑起来，也许是Snake那真诚的话语是她从未听过的吧。

EVA：“好吧，那么……我想我该帮你逃出去，有我是你的运气　　”

EVA挣扎着，忍住巨大的痛苦站起身来，将穿透的树枝硬生生地抽了出去，脚下一软，又倒在了Snake的怀里。Snake赶紧联系少校和实习医生，在医生的指导下，紧急处理了EVA和自己的伤势，虽然未能使她痊愈，但是看起来要好多了。二人互相搀扶着往湖边走去，由于摩托的爆炸引来的不少敌兵，但是对于Snake来说都只是小菜一碟。

终于来到了湖边，美丽的景色令人流连忘返，EVA向停在湖边的飞机走去，而Snake却忽然止步不前，EVA似乎明白了Snake的心思。

EVA：“还有The Boss，对吧？那我先去启动飞机，让你们独自相处，但是一定要活着回来，好吗？答应我！”

Snake在湖边的白花丛中遇到了The Boss，这个拥有他一半生命的，如慈母一般的女人，也许这就是宿命的安排……

The Boss：“生命的尽头……不是很美吗？这几乎是一场悲剧……当生命终结的时候，它会散发出久久不能散去的芬芳……光明只是黑暗送给那些走向死亡的告别礼。Snake，我一直在等待这一刻，已经很久了，等待着你的出生，等待着你的成长，直到今天的结局……”

Snake：“Boss，你为什么要这么做？”

The Boss：“为什么？为了让世界再次成为一个整体。这个世界本为一体，但是随着二战的结束，哲学家们开始互相争斗，世界也被一分为二。眼镜蛇部队，我的同志们，曾被训练与我并肩战斗，也被解散了。政治的无能和时间的步伐能像改变风势一样那么轻易地将朋友变成敌人，多么荒谬，不是吗？昨天的盟友变成今天的对手，冷战？回头想想，当我领导眼镜蛇部队的时候，美国和苏联曾联合作战，现在却变成了各自21世纪的敌对势力。我曾经怀疑过，敌人会随着时间的流逝而改变，而我们士兵是在被迫扮演这个角色。你今天的这个样子和我的教导无关，所以我们才能面对面地战斗。”

Snake：“士兵的技能不是用来伤害朋友的。”

The Boss：“那么什么是敌人？有绝对的永恒的敌人吗？不，从未有过也决不会有，因为敌人也是和我们一样普通人，他们只是在相对的时间里成为我们的敌人。世界必须要再次成为　体，哲学家们也必须要重新会聚起来，为这个目的我奉献我的本事，有了上校的资金，我就能达成目的！就像我曾经创立了眼镜蛇部队，也许我再也不能怀上孩子，但是我依然有家庭。在1951年11月1日，我在内华达沙漠参与了核试验，‘内华达’这个词来自西班牙语，‘被雪覆盖、似雪洁白’，我真的在内华达沙漠看见了白雪，它让我的血液结成白色。Snake，你在比基尼珊瑚岛也参与过核试验，对吧？这也是我被你吸引的原因之一，你和我都一样，都会被各自的命运所吞噬，等我们年老的时候也不会安详地死去，我们没有明天，但我们依然拥有未来的希望。

在1960年，我从太空看到了未来的理想蓝图，3年前，苏联成功地将历史上第一颗人造地球卫星送入轨道，这对美国造成了极大的震撼，为了作出回应，美国倾其所有投入了它的载人飞行研究　　水星计划中，当苏联把他们的宇航员送入太空的时候，美国还在火箭里拿黑猩猩做试验，政府方面想要人类的试验数据，所以他们秘密地将一个人送入太空，那个人就是我。那个时候他们还没有技术能阻挡宇宙射线，无论送谁上去都将受到非常严重的辐射，这就是他们选择我的原因，因为我是曾经受到过辐射的，当然，在史书里面你是找不到任何关于这件事的记载。我可以从太空中看到这颗星球的模样，同时我也了解到，太空探索也不过是美苏之间权力斗争的一场游戏而已，政治、经济、军备竞赛……都在进行毫无意义的竞争，我相信你现在也能明白这一点。但是地球本身是没有任何界线的，没有东方，没有西方，也没有冷战……而讽刺的是，美国和苏联耗费巨资在太空计划和导弹竞赛上却是为了一样的目的。

在21世纪，每个人都会知道我们只不过是地球这个小行星上的居民而已，一个没有任何主义的世界……才是我想看到的世界。但是现实却不断地在欺骗我，1961年，我被派往古巴的猪湾（Bahia de Cochinos，古巴地名，译注），那是被CIA伪装成将古巴流犯送回祖国的入侵行动之一，但是美国政府欺骗了他们，我们优柔寡断的总统召回了空军支援，那些流犯毫无防备地被古巴军队消灭殆尽，而我能做的只是静静地观望，我被这个我甚至不惜牺牲生命来保卫的国家和政府所欺骗，我被推到谎言面前，而真相却被掩盖。

然后，在两年前，我在战场上遇到了我的老同志　　The Sorrow，他曾经是我的朋友，但是我们中的一个必须死去，我别无选择，The Sorrow将他的生命交给了我。我们之间并没有敌意，但是一个必须活着，一个必须死去，这就是任务，而交给我这个任务的就是哲学家们。在20世纪早期，美国、新近成立的苏联和另一个强大的国家中真正的实权者们进行了一次秘密会议，后来被称为‘智者议会’，在这次会议上他们商定的协议标志着哲学家组织的开始，但是最后一名发起人也在30年代去世了，在这之后，这个组织开始群龙无首，‘智者议会’也蜕化成一个空壳。今天的哲学家们已经没有善恶之分，他们的影响力延伸到每场战争所波及到的国家和组织的方方面面，他们已经成了战争本身，战争的牺牲导致时代的改变，而这种改变又导致新的冲突和战争，就像原子的连锁反应一样，每一次冲突都会导致无休止的循环……你能明白我在说什么吗，‘Snake’？

哲学家们想要维持这个循环永久持续就需要通过牺牲我和你，是我的父亲给我解释了这一切，他也是其中之一。你知道吗，我是哲学家们的最后一个后代，但当我被告知真相后，我的父亲就被这个无形的组织给干掉了。并且我的父亲不是哲学家们惟一从我这里夺走的东西，1944年6月，眼镜蛇部队和我参加了诺曼底登陆，我们被指派了摧毁V2火箭的最高机密任务，我在那时怀孕了，The Sorrow就是孩子的父亲，我在战场上生下了一个漂亮的男婴，但是哲学家们夺走了我的孩子，看看我胸前的这道伤疤，这就是我曾经是一名母亲的证明，我为国家牺牲了自己的孩子和身体，我现在已经一无所有了，没有仇恨，也没有遗憾。但是有时候在深夜，我还是能感觉到痛苦像一条蛇一样在我的身体里面流淌……我从来没有告诉过别人这么多关于自己的事。谢谢……谢谢你听我说，Snake，我感到……很满足……

Snake，让我们开始吧，我养育了你，我爱上了你，我给了你武器，传授你技巧，教导你知识，我已经没有什么可给你了，惟一剩下能被你亲手拿去的——只有我的生命，一个必须死去，一个必须活着，没有胜利，也没有失败，生存下来的将会继续战斗，这是我们的宿命，活下来的这个人才有资格继承Boss的称号，而继承了这个称号的人将继续面对永无止境的战斗！

我给你10分钟，10分钟之后，米格会将这里变成地狱，你必须在10分钟之内击败我才能有机会逃生，让我们把这10

www.plumbook.cn

分钟铸成生命中最伟大的时刻吧！Jack，你是一名士兵，完成你的任务，证明你的忠诚，来吧！”

洁白的花丛中，宿命与宿命正在交战，这是命运的碰撞，这是辉煌的篇章！

老人必将逝去，新人定会取代，这是万古不变的真理。

The Boss倒在花丛中，将手中的‘爱国者’枪递给Snake。

The Boss：“拿着它……好好保留……这是我们唯一的希望……”

Snake：“‘爱国者’？为什么要把它给我？”

The Boss：“Jack……或者我该叫你……Snake？你是个了不起的人，杀了我吧……这里只能容下一个Boss，一个Snake……”

Snake举起了沉重的手枪，颤抖着对准了The Boss的胸口，看着这张熟悉的脸，Snake怎忍心让她失去生气……许久许久，Snake都没有扣动扳机……枪不知何时被扣响了，The Boss的生命走到了尽头，洁白的花丛霎时如鲜血般殷红，风声似乎都在悲恸……The Boss的坐骑慢慢地踱了过来，这匹白马似乎有灵性一般，为它的主人送行，而在它的背后，Snake似乎看到了The Sorrow和The Boss正携手向他微笑。

Snake走上了飞机，EVA也大概能猜到他此时的心情，并没有多问。随着引擎的启动，飞机开始缓缓在湖面上滑行，风从Snake的脸上滑过，带走了他手中那一片鲜红的花瓣，飘散在空中变成白色，Snake关上了舱门。

忽然飞机一阵剧烈的颤动，一个引擎被炸毁，而机舱外，Ocelot竟然驾驶着飞行器追了过来，他撞开了舱门，与Snake在机舱内搏斗了起来，看来他学会了不少CQC的招式，不过到底还是Snake技高一筹，虽然Snake打算放过他一马，可是Ocelot却掏出左轮来。

Ocelot：“我又学到不少新招啊！虽然杀死一个手无寸铁的人感觉并不太好，不过我已经想通了……”

Snake向EVA大喊一声，EVA赶紧将左轮扔给Snake，可是Snake接到枪之后对着Ocelot连连扣动扳机却未能射出一发子弹，而Ocelot的枪里也是空膛，Ocelot笑着扯下脖子上挂着的那颗子弹。

Ocelot：“那我们最后再来赌一把，怎么样？”

Snake将手中的左轮递给Ocelot，Ocelot在其中一把里装上那颗子弹，然后又要弄起他的耍枪技术，就在眼花缭乱之际，将两把左轮都放在了地上。

Ocelot：“你叫什么名字？”

Snake：“Snake。”

Ocelot：“不，不，不是这个名字，你不是蛇（Snake），我也不是山猫（Ocelot），我们都是有着普通名字的普通人。我叫亚当斯卡（Adamska），你呢？”

Snake：“约翰。”

Ocelot：“约翰？很好，很朴素的名字，但是我不会忘记。来吧，挑枪吧！”

二人各自从地上拿起一把左轮，按照传统的决斗方式，背靠背各自走了三步，然后回过头来互相射击，Snake将扳机扣过，枪也没有射出子弹，心说不好，只听得Ocelot手中的左轮响了，可是响声过后Snake发现自己并未受伤。

Ocelot：“一颗空弹，有意思……”

Ocelot笑着拍了拍Snake的肩膀，走到舱门边说了句“我们后会有期，约翰”便纵身跳了下去，此举让Snake若有所思。

可是由于引擎被炸毁一个，飞机的飞行高度出现问题，不过在Snake和EVA的共同努力下，总算把飞机拉了起来。正当二人以为可以庆祝之时，两架米格突然出现在天空中，而雷达显示其中一架米格已经锁定了他们。

EVA显得有些绝望，而Snake一时也毫无办法，他只能握住EVA的手，难道二人也走到了尽头？就在这最后关头，两架米格似乎接到了什么命令，改变了方向后消失在天空，消失得如出现那般突然。这时少校的呼叫也到来了。

少校：“干得好，Snake。”

Snake：“米格放弃了……”

少校：“好像是直接来自赫鲁晓夫的命令。”

Snake：“他用这种方法来帮助我们？”

少校：“谁知道呢？或许他只是不想让事情闹大，也可能是他想我们欠他一个人情，重要的是你活着出来了，只要赫鲁晓夫站在我们这边，我想他们不会再追过来了。你现在可以放心向阿拉斯加飞去了，我会派人在加利纳空军基地（Galena Base）接你的。”

Snake：“接我？”

少校：“国防情报局和总统本人正在兰利市等你呢，别让他们久等了。”

飞机朝着太阳的方向飞去……

在苏联边境外，一间舒适的小屋里，Snake和EVA正坐在炉火前，细细地品味着手中胜利的红酒。

Snake：“你现在打算怎么办？回到克格勃？”

EVA：“你想要我怎么办呢？”

Snake：“你从未想过回到美国吗？”

EVA：“我不能回去了，我已经背弃了美国。”

Snake：“但是你救了这个国家呀。”

EVA：“那不是我一个人的功劳。”

Snake：“我还欠你一顿大餐呢。”

EVA：“这也是你任务的一部分？还是一个命令？或者是一个邀请？抑或求婚……？”

Snake：“我现在不接受任何人的命令……”

二人如干柴烈火般拥吻在一起，此时的一切对他们来说都不重要了。

第二天清晨，Snake从睡梦中醒来，发现EVA已经离开了这间小屋。

EVA：“学者告诉我们，历史上第一个间谍是《创世纪》里的蛇，在故事里，夏娃被伊甸园里的蛇所诱惑，但这一次，是我诱惑了那条蛇，并且带走了知识的禁果。请原谅我，Snake。”

Snake拿起桌上EVA留给他的照片，背后有EVA的唇印和“再见”二字。Snake按下了录音机，这是EVA给他的留言。

EVA：“早上好，Snake，睡得还好吧。首先，我要向你道歉，我并不是赫鲁晓夫派来的，我也不是克格勃的间谍，我也从来没有为国安局工作过。我是这一国联盟中另一个强大国家的特工，一切都是演戏，我欺骗了你……对不起。哲学家们依然存在于这个国家，我的任务是找出沃尔金藏匿的‘哲学家的遗产’并偷走它，所以我装扮成克格勃的间谍潜入了基地，那两个在1960年叛逃的安全局破译员其实都是男的，真正的ADAM并没有出现在约定地点，省掉了我杀掉他的麻烦，我假扮成EVA潜入到那里，你、索科洛夫和沃尔金都相信了我。‘哲学家的遗产’原本应该是这三国共有，我们不能让俄国人和美国佬独占这笔财富，我国政府也盯着这笔遗产。我拿到了包含遗产和Shagohod导弹发射资料的胶片，有了这些数据，我的祖国就可以开发自己的核弹，就能创造另一个与美国和苏联分庭对抗的力量，一切都如计划的那样……谢谢你，Snake。

我，也是哲学家组织的一员，是哲学家们派遣的特工，毕业于他们的一所‘魅力学院’，我成长于这三国之间的部门，为了成为一名匿名间谍。这都是在战争开始之前，在那个时候，他们从世界各地搜罗孩子，最终我和一名土生土长的美国人别无二致，所以你和沃尔金没有认出我来我一点也不奇怪。但是，她从一开始就知道了，这是因为在战前，她也是哲学家组织属下学校的一名讲师，The Boss是我唯一无法骗过的。她是唯一知道我伪装的人，她将一切都告诉了我，为什么她要向我敞开心扉？那时我还不能理解，但现在我明白了，Snake，她是想要你知道真相，她选择了我来告诉你，这就是为什么她要救我，我骗了你很多次，但这一次不是，我的任务是获取遗产并杀掉所有知道真相的人，也就是说，我本应该杀掉你，但是我不能，并不是因为你救了我，而是因为我们彼此爱上了对方，因为我答应过The Boss，而我应该言而有信。我只想让你知道，你应该活下去……”

在兰利市的总统办公室里，Snake正要去接受总统的授勋。

EVA：“Snake，听我说，她没有背叛美国，相反，她才是为国捐躯的英雄，她明明知道将要发生的一切，却依然忠于职守牺牲了自我，因为，这是她的责任……”

总统亲自将一枚徽章戴在Snake的胸前。

总统：“你已经超越了The Boss，所以，我授予你Big Boss的头衔，你是真正的爱国者！”

Snake接受完授勋之后，头也不回地离开了这间令他有些恶心和愤怒的办公室，在他身后，有两个人在窃窃私语。

A：“你知道吗？我们应该在军队中建立像狐狸小队那样的渗透部队，就像这个人一样，可以为我们执行一些最高机密的潜入行动。”

B：“一个同时拥有士兵和特工技能的人……”

Snake丝毫不理会这些官僚们，他有更重要的事情要办。

EVA：“The Boss的叛变只不过是美国政府策划的一场诡计，是华盛顿方面为了得到‘哲学家的遗产’上演的一出好戏，而The Boss就是主角，他们计划这样才能同时既拿到遗产又能毁掉Shagohod，只有像The Boss这样的传奇英雄才能获得沃尔金的信任，继而才能找出遗产的所在，一切原本都按照计划在进行……但是，一个无法预知的意外发生了，沃尔金上校向索科洛夫研究所发射了一枚美制核弹头，赫鲁晓夫要求美国政府证明此事与他们无关，他们无法中止这个行动，所以对计划进行了延伸和修改，华盛顿方面为了证明他们的清白，不得不除掉The Boss……并且必须由自己人来做这件事。公众不会知道发生了什么……永远也不，这件事情必须被掩盖起来。The Boss不允许活着回到美国，也不能自杀，她的生命必须被她心爱的弟子所解决，这才是政府方面想要看到的，这也是The Boss被授予的任务，她必须要完成它……她死在你的手中是她必须要履行的责任，因为这个责任，她背叛了她的同志，一个弱女子怎能承受如此重担……耻辱的污点将伴随她入土，后人将永世唾骂她，在美国，她是一个毫无荣誉感的可耻的叛徒，在苏联，她是一个制造核灾难的凶手……在官方历史里，她将被作为一个战犯而记载，没有人会理解她……这就是她最后的任务，像一名真正的士兵那样，自始自终忠于职守。但是我想她想让你知道真相，她想在你的记忆里永生，但不是作为一名士兵，而是作为一个女人，但是，她被禁止亲口告诉你真相，这就是为什么她告诉我的原因。Snake，历史将永远也不会知道她所作出的贡献，没有人能够知道真相，她的事迹只在你的心里永存。

她所做的一切，都是为了她的祖国，她将她的生命和荣誉奉献给了她的祖国，她才是真正的英雄，她才是真正的爱国者……”

Snake站在The Boss的无名墓碑前，墓碑上写着“爱国者，拯救世界的人，1922－1964”，Snake将一束白花和‘爱国者’枪放在The Boss的墓前，然后饱含着热泪，庄严地行了一个军礼。

左轮的最后通话

是的，格罗兹尼格勒和格兰宁研究所都被彻底摧毁了。

我明白，长官，但那是必要的牺牲。

是的，CIA自己解决了The Boss。

我相信白宫会很满意的。

赫鲁晓夫已经完了。

我的时代终于到来了。

是的，美国总统要我们来掩盖整个事件。

我们已经掌握了主动。

这在未来的谈判中将是一张非常有价值的王牌。

是的，局长，当然。

我会和克格勃保持沟通。

是的，是我。

The Boss完成了任务。

哲学家的遗产现在是我们美国的了。

有了这笔钱……是的，哲学家组织就可以复兴了。

我们交出去的胶片是假的。

……恐怕是的。

只有一半的钱回到了美国。

克格勃肯定还拥有一部分遗产。

是的，武器已经被毁掉了。

是的，格罗兹尼格勒已经被我们带去的 [illegible] 毁掉了。

是的，那也是The Boss的任务。

说到这里，我在格兰宁那里找到了一些你可能会感兴趣的东西。

一种革命性的新型核攻击系统，也许有一天会派上用场。

是的，我们得感谢John——我是说Snake。

赫鲁晓夫也深信不疑。

是的，他们相信这个说法，我不认为他们会因此手忙脚乱，三级警报已经解除。

苏联仍然没有发现我的真实身份，他们不会知道我是三重间谍。

我会继续为新政府进行联系。

是的，显然没有人怀疑我就是ADAM。

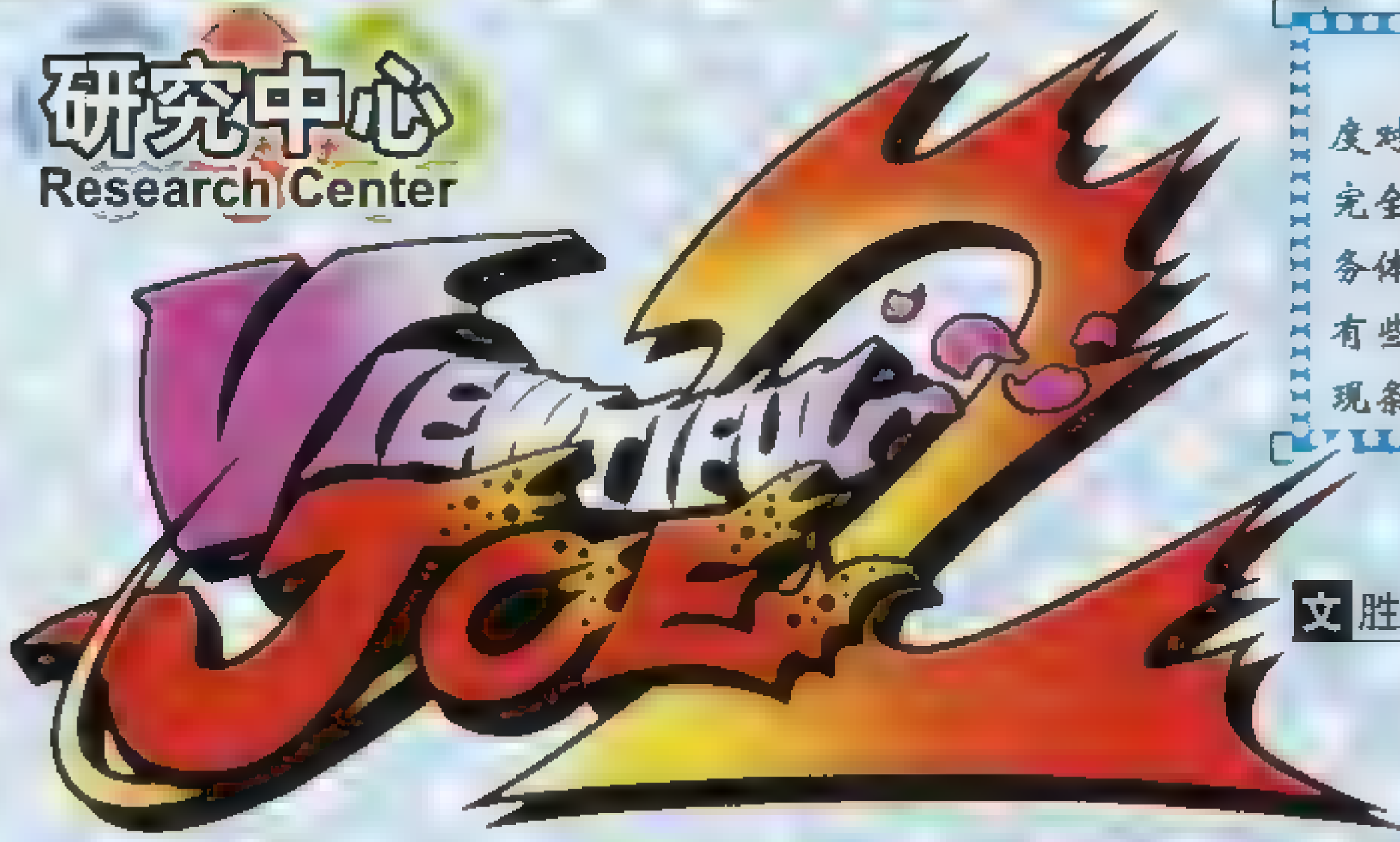
当 [illegible] CIA [illegible]

局 [illegible]

&3DM-SM

（全文完）

www.plumbook.c



时至今日，相信把《红侠乔伊2》通关的玩家已经不在少数了吧，就算是超V难度对于部分高手来说也是手到擒来。不过本作中新增的任务模式“三十六房”光是完全收集就十分麻烦——其中有些房间的出现条件实在是很猥琐。而且因为这些任务体现的是《红侠乔伊2》的系统精髓，仅凭关卡中掌握的技术还未必能轻松通过，有些房间可以说既要动手、又要动脑。这一次，胜负师将公布该模式全部房间的出现条件，并会对攻略要点进行提示，游戏中的其他秘密也会随之公开。

文 胜负师

红侠乔伊2	Capcom	ACT
NGC	Viewtiful Joe 2	2004年11月18日	美版
无对应周边		推荐玩家年龄 13岁以上

红侠乔伊2	Capcom	ACT
PS2	Viewtiful Joe 2	2004年12月16日	美版
无对应周边		推荐玩家年龄 13岁以上

美优亭风流 三十六房完全解析

房间	出现条件
Chamber 1	通过第1关。
Chamber 2	通过第5关第1节的雪崩地带。
Chamber 3	被一种方块形状的小个子敌人打死。
Chamber 4	通过一个场景时只剩1格血。
Chamber 5	通关第2关第3节。
Chamber 6	通过 Chamber 1。
Chamber 7	首次在一关内收集全部250个胶卷。
Chamber 8	首次接关。
Chamber 9	通过第3关第1节。
Chamber 10	通过 Chamber 1 并进入第4关第2节的隐藏房间。
Chamber 11	通过 Chamber 2，并取得A以上的评价。
Chamber 12	连续在5个场景中取得V以上评价。
Chamber 13	保持1格血的状态通过一个场景。
Chamber 14	在第4关第2节最后的大钟处取得彩V评价。
Chamber 15	在第4关第1节纵火飞碟处取得彩V评价。
Chamber 16	在第2关第1节最后一个场景不使用VFX。
Chamber 17	通过 Chamber 8。
Chamber 18	通过 Chamber 9，并购买了SLIDING。
Chamber 19	打倒第3关第2节最后的恐龙军曹 评价在A以上。
Chamber 20	在第1关第3节火焰场景取得彩V评价。
Chamber 21	通过 Chamber 3和 Chamber 12。
Chamber 22	通过 Chamber 13。
Chamber 23	通关一次后，当资金余额达到20万以上时。
Chamber 24	让乔伊连续进入第3关第1节的女厕所10次。
Chamber 25	在第3关第2节安装齿轮后到下一个场景前不使用VFX。
Chamber 26	通过 Chamber 17 至少通关一次。
Chamber 27	通过 Chamber 18 并购买 REDHOT KICK。
Chamber 28	第7关第1节有倒计时的场景在30秒内通过。
Chamber 29	取得第5关第1节全部120个胶卷。
Chamber 30	连续在5个场景中取得彩V评价。
Chamber 31	在第7关第1节使用10次变身。
Chamber 32	通过 Chamber 23。
Chamber 33	通过 Chamber 24。
Chamber 34	第1关的BOSS战中不取得1个胶卷。
Chamber 35	ADULT 难度通关一次。
Chamber 36	通过 Chamber 27，至少通关一次。
Chamber 37	通过 Chamber 6，至少通关一次，并取得3次D评价。

条件说明

①三十六房只有在第一次游戏时通过第一关后才会正式开启，最多同时出现四个房间。如果第一关就完成了四个以上的条件，那依然只能取得前四个，超出部分的条件还要再次触发。

②除特别说明之外，三十六房的触发条件均无难度限制，而且都可以在选关模式中进行，省却了不少麻烦，老卡这次还是比较厚道的。

③**Chamber 10**：第4关第2节的隐藏房间是在摆放好“剑、镜、玉”三神器之后，再次开动字画上方房间的机关，就能进入此隐藏房间了。

④**Chamber 13**：一个场景是指从“JUST GO FOR IT!”字样出现到该场景评价出现为止。这个房间的出现条件需要在整个场景过程中都维持1格血的状态。

⑤**Chamber 24**：如果你在第一次到达第3关第1节时，就触发了取得此房间的条件，那么对不起，你可能有传说中的RP问题哦！

⑥**Chamber 28**：达成此房间的条件算是有些难度的，主要是合理安排西尔维亚启动开关的顺序，比如在最高的平台上使用旋转上升攻击+REPLAY，然后在空中立即使用COOLBLUE KICK+REPLAY，再使用千斤坠+REPLAY（下方平台的开关向上升起时），就可以一次滞空解决3个开关。另外，建议选择低难度，这样VFX消耗没那么快。

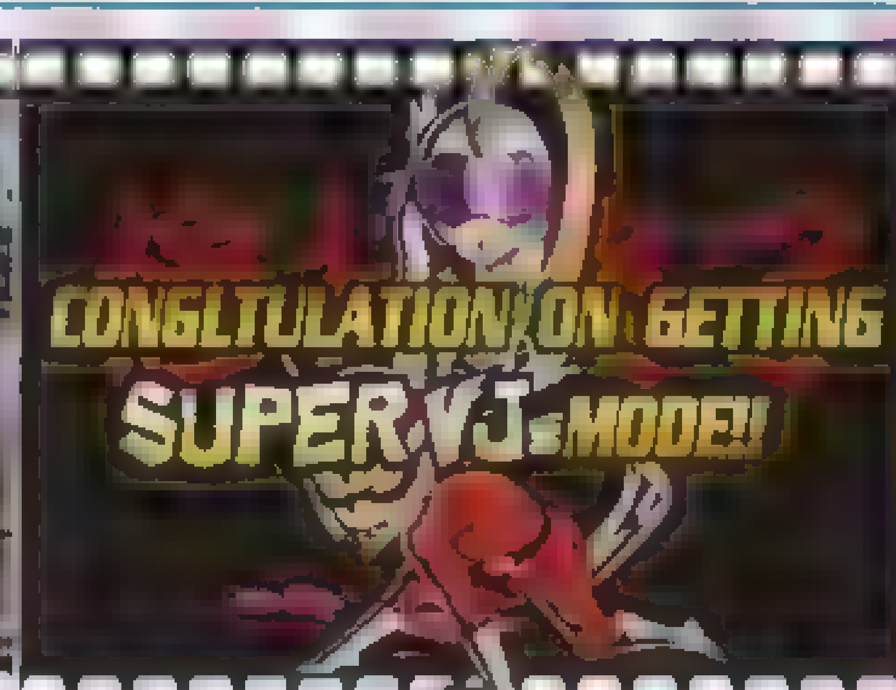
⑦**Chamber 29**：第5关第1节的胶卷就是最后缆车的部分比较难，小龙卷风会把人吹高，导致错失胶卷，不过只要让乔伊使用MACH SPEED+拳，乔伊就不会被风吹起来。

⑧**Chamber 37**：说起来要取得D评价和得彩V评价相比一点都不简单，因为损伤和时间两项还好，可靠故意受伤和拖延时间来达成，但是V分这一项比较难以避免。比较容易达成D评价的关卡是第2关第2节的轨道车之战，选择最低难度，预备回旋镖20个以上。在遇到恐龙军曹之前尽量拖延时间，地上的石块不要打也不要碰，不然会有V分进账。恐龙出现后就故意受伤，十次以上就能让损伤评价变为D了。用回旋镖+SLOW打恐龙威力不小，又不会得到V分，不过不要杀得太快，至少要拖够三分钟。重复三次后，神秘的第三十七房就出现了。

⑨在通过全部房间之后，就可以开启SUPER VJ模式，即无限VFX模式。但只能在NEW GAME或是REEL SELECT中选择是否开启。有了无限VFX游戏会变得更加爽快和简单，不过要通过全部三十七房甚至比通过超V还要困难，以下会对三十七房的攻略要点进行提示。







“三十六房”的出处：有读者觉得“三十六房”这个名字很奇怪，甚至还有想歪的。（汗）其实这个名字的出处来源于少林寺，因此在游戏中才会被塑造成了寺院的模样。“少林三十六房”在不少影视作品中均有出现，武侠作品中有所谓少林十八罗汉（铜人、棍僧）、三十六房、七十二绝技……这些数字都是十八的倍数。

小贴士

三十七房攻略要点

Chamber 1
体力 5格　VFX 1格

过关条件：在限定时间内消灭所有敌人。

攻略要点：时限类房间的通关方法一般靠躲过敌人攻击后打连击，以增加攻击效率。但因为VFX槽太短，所以要尽量让敌人集中在一起。在拿光子盾的杂兵正面使用SLOW会变成自动闪避，同时耗费大量VFX，可用千斤坠将其踩倒，再进行攻击。拿尖头盾的杂兵只能靠别的敌人打连锁，不能直接致晕，会比较麻烦。红色死神可利用西尔维亚的SEXY FOREVER(在SLOW自动闪避攻击时进入ZOOM IN)令他们全部气绝，此时马上换乔伊打连击，能够很快把他们消灭。另外，限制时间倒数不会因为使用了SLOW而变慢。

Chamber 2
体力 5格　VFX 1格

过关条件：在冰面上消灭所有敌人。

攻略要点：相对来说比较简单的一个任务，敌人的配置与Chamber 1相同，又没有时间限制，只有冰面的滑动惯性算是个小麻烦。打法方面参照Chamber 1即可。

Chamber 3
体力 15格　VFX 6格

过关条件：在限定时间内消灭所有敌人。

攻略要点：虽说要消灭64个敌人，但因为全部都是最水的“方块仔”，所以完全没有难度。追求彩V评价的话就不要打连击，(遇敌就打连击算是个误区吧)用MACH SPEED一路乱拳打下来时间和V分都可以达到V评价。

Chamber 4
体力 1格　VFX 1格

过关条件：以1格血的状态消灭所有敌人。

攻略要点：首个“1格血系”房间已经可以让人感受到完全无伤所要承受的压力，敌人配置方面与Chamber 1相同，VFX槽太短依然是麻烦。打法方面还是参照Chamber 1，注意抛物小兵在这种关卡中会显得十分阴险。回旋镖飞回时记得按上回避。

Chamber 5
体力 5格　VFX 6格

过关条件：在限定时间内取得足够的V分。

攻略要点：没什么说的，打连击才是那王道。不过干打连技的话其实得分并不会很高，在后期依然无法在时限内赚到足够的票子。(时间就是金钱，市场竞争很残酷的)应该是在躲过敌人攻击后，先打敌人三拳，增加基础得分，然后马上找另一个敌人诱使其攻击，用此法使基础得分提得较高，然后才发动SLOW打连击，这样就能一次得到更多的V分。

Chamber 6
体力 3格　VFX 1格

过关条件：在限定时间内消灭全部的UFO。

攻略要点：只有将气绝的敌人用SLOW勾拳(足踢也可以)打中UFO才能将其消灭，要干掉12只UFO才能过关，时间上比较紧。画面中的敌人是一个一个出现的，作为攻击UFO的炮弹出现频率太低，应该利用版边平台上的抛物杂兵增加攻击频率。在打小兵一下之后，他们就会从平台上走下来，在他们气绝后就等着飞碟经过吧。

Chamber 7
体力 5格　VFX 6格

过关条件：在VFX不能自动回复的状态下消灭全部敌人。

攻略要点：这个房间里的敌人都是黄衣系杂兵，实力不强，VFX不能自动回复这样的限制之大可能就感受不到了。有策略、有节制地使用VFX能力是关键所在，取得大小葫芦是回复VFX的惟一手段。尽量不使用SLOW的自动回避功能，无敌POSE就更不用说了，不然就会尝到无法变身的痛苦。

Chamber 8
体力 3格　VFX 6格

过关条件：躲避飞剑并坚持到所有飞剑出完。

攻略要点：最有意思的飞剑机关房间，难度可不低哦！飞剑不能被打掉、不能用SLOW自动回避，但SLOW+旋风脚的无敌时间可以好好利用。较低位置的飞剑可用上下段回避来取得V分和小葫芦。这个房间的飞剑只会从右向左飞，靠左站一些可以赢得移动空间。最后听见“啾！”一声喊叫时，注意会有一个敢死队小兵冲过来，用SLOW把他打发即可。

Chamber 9
体力 5格　VFX 6格

过关条件：打破画面中所有的小宝箱。

攻略要点：虽然宝箱的个头很小，但过关并没有什么难度，只是要取得高评价就比较困难了。因为时间方面的评价要求很严格，所以要根据宝箱的分布合理使用各种招式。比如斜向排的几个宝箱就可以选择使用火龙脚或旋转上升攻击。另外，只有在SLOW状态下打破的箱子才能得到V分。

Chamber 10
体力 5格　VFX 1格

过关条件：在限定时间内消灭所有敌人。

攻略要点：虽说是Chamber 1的进化形态，但这关的难度可就要高不少了。四批各四个的黑色小兵中，后两批放礼花和追踪飞弹的小兵很难对付，一旦让他们发动攻击，就会疲于回避，因为VFX槽很短，所以很容易陷入困境。此处建议使用西尔维亚，她的枪可在远程取消杂兵的攻击，用连续点击SLOW的办法可以使子弹变大，提升攻击力，且不会消耗太多VFX。两批黑色死神中第二批不会气绝，攻击之后只会有短暂的破绽，成群出现时比较难对付。如果之前动作比较快，那么这里可以让西尔维亚在空中使用射击技“无法者”(按住射击键蓄力)，可保安全，这里同样要使用点击SLOW的方法增强威力。

Chamber 11
体力 5格　VFX 1格

过关条件：在风扇平台上消灭所有的敌人。

攻略要点：比较让人头大的一关。风扇的特点是用SLOW会下降、用MACH SPEED会上升，起浮不定的风扇平台给回避带来了很大的麻烦。虽说敌人的配置是最基本的Chamber 1形态，但是平台要降到最低，敌人才能跳上来，低智商的杂兵不上来让人很恼火，嫌麻烦的话用西尔维亚的“无法者”和他们耗吧，这个房间的时间评价要求实在是太松了。

Chamber 12
体力 15格　VFX 6格

过关条件：在限定时间内消灭所有的机械水母。

攻略要点：机械水母虽然一下就能打死，但飘来飘去的很是讨厌，而且要消灭96只之多。不过要是使用有追踪效果的“无法者”就省心多了。如果站位和攻击时机比较到位，用一般射击也可以对付水母大军。

Chamber 13
体力 1格　VFX 1格

过关条件：以1格血的状态消灭所有敌人。

攻略要点：“1格血系”房间LV2。出现的敌人是Chamber 10的配置，全黑系杂兵和死神。和他们力拼连击几乎没有胜算，按照Chamber 10的战术让西尔维亚来唱主角，这样会比较安全。另外，如果不小心让杂兵放出追踪飞弹就马上使用SLOW+旋风脚将飞弹踢爆。

Chamber 14
体力 5格　VFX 6格

过关条件：在限定时间内取得足够的V分。

攻略要点：“V分系”房间LV2。除了V分标准变高之外，没有特别之处，用同样的战术即可过关。最后如遇到背着电池的杂兵就立即用SZ连拳轰杀至渣，不要给他放激光的机会。

Chamber 15
体力 3格　VFX 1格

过关条件：在限定时间内消灭全部的UFO。

攻略要点：UFO房间LV2。UFO依然是12只，但这次出现的充当炮弹角色的是黑色杂兵，因为要连续回避四次才会使其气绝，可能会错失攻击UFO的机会。所以还是应该跑到版边，(推荐左边)让两个抛物杂兵加入炮弹的行列，这样就轻松多了。

Chamber 16
体力 5格　VFX 6格

过关条件：在VFX不能自动回复的状态下消灭全部敌人。

攻略要点：与Chamber 7相比感觉难度上升不多，只是敌人的配置有些变化。看到背着电池的杂兵就立即用SZ连拳灭之，以免他放范围很广的旋转激光。

Chamber 17
体力 3格　VFX 6格

过关条件：躲避飞剑并坚持到所有飞剑出完。

攻略要点：Chamber 8相比，飞剑速度更快，又增加了多种剑阵组合。贴地飞过的两把一组的剑可跳起后用滞空攻击来回避，也可以用SLOW+旋风脚硬扛。

Chamber 18
体力 5格　VFX 6格

过关条件：打破画面中所有的小宝箱。

攻略要点：这个房间中不少宝箱在窄道中，要用SLIDING(滑铲)才能进入，当然，西尔维亚的射击更为方便。过关依然不具难度，取得高评价时间上要抓紧。

Chamber 19

体力	5 格
VFX	1 格

过关条件：在限定时间内消灭 4 个中 BOSS。

攻略要点：《红侠乔伊2》中的中BOSS在设计方面要强于前作，而在这个房间中可以一次领略到。4 个中BOSS依次是钻土机、战斗机、恐龙军曹、变形战机。如何对付它们的方法在攻略中已经详细说明了，这里不再赘述。不过因为VFX槽的长度只有1格，所以在VFX温存使用的战术还是要贯彻。最麻烦的还属变形战机，应尽力攻击其头部，这样不仅威力大，还可以取消他的部分攻击。

Chamber 20

体力	5 格
VFX	1 格

过关条件：在火焰地带消灭所有的敌人。

攻略要点：这里与第1关第3节中的火焰场景很相似，只有固定位置才会有火苗窜上来。一般来说可以使用MACH SPEED使乔伊身上带火而不受火焰限制，但因为敌人配置与Chamber 1相同，而且时间评价标准低，所以用西尔维亚打也比较轻松。

Chamber 21

体力	15 格
VFX	6 格

过关条件：在限定时间内消灭所有敌人。

攻略要点：42个黄衣杂兵，以6个一组的形式出现，依然是带光子盾和尖头盾的敌人最难应付。可采用在光子盾前使用SLOW，自动回避后利用无敌时间再使用SZ连拳将其消灭。其他杂兵对付起来就容易多了。画面最右面出现的必是阴险的回旋镖□兵，小心些。

Chamber 22

体力	1 格
VFX	1 格

过关条件：以 1 格血的状态消灭 4 个中 BOSS。

攻略要点：恐怖的"1格血"房间又来了。4 个中BOSS与Chamber 13的相同，没有时间限制之后应采取安全第一的行动方式，不要为多打那么一两拳而去冒险。难点依然在变形战机处，它的发出一些可以限制行动的夹子后就会使用机关枪乱射，此时一定要躲在它背面，不然以1格的VFX槽是难以应付的。

Chamber 23

体力	5 格
VFX	6 格

过关条件：在限定时间内取得足够的 V 分。

攻略要点："V分系"房间LV3。与前两次不一样的地方是这一次的敌人中夹杂了黑色小兵，不过这样倒是更容易取得高分，因为黑小兵气绝后可以打很多下来增加基础得分。遵照高分构成的基本方法这关应该也不会让人觉得为难的。

Chamber 24

体力	3 格
VFX	1 格

过关条件：在限定时间内消灭全部的 UFO。

攻略要点：UFO的数量不变，不过地形发生了一些变化，上方多了一些平台，会挡住杂兵炮弹，只能从平台缝隙之间发动攻击。在版边利用抛物杂兵增加攻击频率的策略依然不变。

Chamber 25

体力	5 格
VFX	6 格

过关条件：在 VFX 不能自动回复的状态下消灭全部敌人。

攻略要点：第三次进入VFX自动回复不能的房间应该得心应手了吧。敌人的数量增加了不少，算是场持久战。配置方面在中期和最后都有背电池的敌人，千万要在第一时间将其解决掉。

Chamber 26

体力	3 格
VFX	6 格

过关条件：躲避飞剑并坚持到所有飞剑出完。

攻略要点：第一个飞剑房间的场地有些变化，中间有块突出的石头，这对于玩家影响还不算大。主要的是这回左右两边都会有飞剑袭来。不过左右的剑阵是相同的，轻度"背版"就应该可以通过。

Chamber 27

体力	5 格
VFX	6 格

过关条件：打破画面中所有的小宝箱。

攻略要点：第二个宝箱房间的主力技是火龙脚（或雷电脚），台阶处斜向分布的宝箱用火龙脚可以一下全部击碎。因为地形的关系，玩家的行动顺序几乎被框死了，所以技巧使用的熟练度决定了时间评价的高低。

Chamber 28

体力	5 格
VFX	1 格

过关条件：在限定时间内消灭 4 个中 BOSS。

攻略要点：这个房间中的中BOSS不再是原先的4个，依次是纵火飞碟、放黑小兵的钻土机、放喷火玩具的恐龙军曹和低重力状态下的普通钻土机。飞碟放的火只能用杂兵身上的水桶来熄灭，不然就会一直留在画面中。恐龙军曹可在其冲咬时给予重创，但最好不要让自己陷于角落，要给自己的移动留有余地。低重力状态只要不随便乱跳基本上不会有太大影响。

Chamber 29

体力	5 格
VFX	1 格

过关条件：在龙卷风地带消灭所有的敌人。

攻略要点：小龙卷风可以将主角吹上天，而高处会有钉板伺候着。Chamber 1的敌兵配置都打了N遍了，不过几个龙卷风一飘过就很难用正常的连击打去了。解决被吹起的办法是在空中出拳脚，使用MACH SPEED甚至可以不离地。意外发现使用西尔维亚的"无法者"时不会受龙卷风影响，而且可以保证V分一项的评价。此房间时间评价标准松，"无法者"战术完全适用。

Chamber 30

体力	15 格
VFX	6 格

过关条件：在时间限制内消灭所有的敌人。

攻略要点：30个黑色系杂兵以6个一组的形式出现，是难度较高的一个房间。因为左右两侧出现的是黑死神，所以西尔维亚的左右射击战术就失效了。当然，也可以力拼将两个黑死神干掉，再用射击战术，不过时间上没法保证，所以就要靠乔伊用打连击的办法速战速决。每批敌人出现时就尽力阻止爆弹和飞弹黑兵的攻击，然后闪过右侧死神的攻击发动连锁即可。要想无伤通过怕是需要点运气，好在有15格血，蛮干也够了。（汗！）

Chamber 31

体力	1 格
VFX	1 格

过关条件：以 1 格血的状态消灭 4 个中 BOSS。

攻略要点：1格血的恐怖在这个房间就会终结。这里的4个中BOSS和Chamber 28中的相同，虽然战术区别不大，但因为1格血的限制，因此要格外小心。背电池的小兵优先解决的原则不变。

Chamber 32

体力	5 格
VFX	6 格

过关条件：在限定时间内取得足够的 V 分。

攻略要点：最后一个捞分房间的难度也不太高，因为杂兵中经常有"方块仔"，用它可以轻松引发连续技。另外，将有准星的敌人打飞后如果撞上其他敌人会得到不少的基础分，利用这一点也可以在一次连击中取得高分。

Chamber 33

体力	3 格
VFX	1 格

过关条件：在限定时间内消灭全部的 UFO。

攻略要点：UFO数量不变，但场地上方的平台变得更多了，平台间只有很小的空隙用于攻击UFO，难度也增加了不少。"人间炮弹"是黑色小兵，所以还是应该更依赖于两侧的抛物小兵。战术虽然没有变，但还是有可能要尝试多次才能通过，要有耐心啊！

Chamber 34

体力	5 格
VFX	6 格

过关条件：在 VFX 不能自动回复的状态下消灭全部敌人。

攻略要点：VFX自动回复不能系列房间的难度上升不太明显，黑小兵和死神虽然多了，但"方块仔"也有不少。VFX长期保持在一半以上会比较保险。中途会出现两次机械水母，要尽快消灭它们，以免它们在背后实施冷剑。

Chamber 35

体力	3 格
VFX	6 格

过关条件：躲避飞剑并坚持到所有飞剑出完。

攻略要点：飞剑房间的终极形态！飞剑的速度、密度都相当高，剑阵的花样也不少，左右两边都飞出还不算，有些剑阵更是密不透风，几乎不可能躲避。而且这个房间还分为了上下两层，画面闪光时这两层才会有空隙可以上下，两层的剑阵是不一样的。最要命的是这一个任务很漫长，很难保证不失误。所以干脆把"变身"技练熟，因为变身成功时可以回复1格血，如果每次变身都能成功，那么体力就不会减少，什么样的剑阵都可以完全无视了。

Chamber 36

体力	5 格
VFX	6 格

过关条件：打破画面中所有的小宝箱。

攻略要点：其实画面中只有1个宝箱，要绕过钉板区才能看到。这个房间中为低重力状态，要想不受伤都比较难，时间评价达到V更是要在30秒之内。合理利用HOTRED KICK可以快速通过两处较宽的钉板。击中箱子之前记得进入SLOW，不然是得不到V分的。

Chamber 37

体力	5 格
VFX	1 格

过关条件：消灭所有的 UFO。

攻略要点：这个场景可不是寺院里，而是游戏开场时的那个街区。这里共要消灭10只飞碟，同样是要用杂兵当炮弹来攻击飞碟，而且这次普通状态下要击中两次才能将飞碟击毁，不过把敌人勾起后立即进入ZOOM IN可增加攻击力，击中飞碟一次就能将其击落，这样会简单很多。虽然表面上这关没有时限，但实际上飞碟降落到地面就会GAME OVER，飞碟的移动速度会越来越快。

[illegible]

[illegible] 这一连拳的攻击力[illegible]20%[illegible]多场合都有用武之地[illegible]而这一[illegible]丁时加速效果最为明显。具体操作是在SZ连拳击中敌人瞬间[illegible]方向上[illegible]动作，快速[illegible]向↓即可，输入时机并无精密要求，此招只能在地面上使用，空中无效。

[illegible] &3DM SM

www.[illegible]book.cn

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

超级机器人大战GC

NGC　日版

部分隐藏人物＆机体

巨大からくり雷神王	第9话的支线章节中让ライジンオ　被打爆
アイナ＆アプサラスⅠ	第15话的支线章节中让シロー去说得アイナ
バーニィ	第17话的支线章节中让クリス将バ　ニィ座机的部位全部破坏
レイズナーMK Ⅱ	进入34话时击坠数20以上便会选择强化型或MK Ⅱ，若未满20则强制变成强化型

部分芯片改造表

本作可以把捕获来的机体改造成芯片，相当有意思的设定呢！以下便是机体对应的改造表。

捕获机体	对应芯片
エキゾ　スト	チョバムア　マ
イカルダ	ハイブリッドア　マ
ジャ　クライジンオ	大型マガジン
メカザウルス　ドバ	チョバムア　マ
メカザウルス　モバ	ハイブリ　ドア　マ
メカザウルス　ブル	学习OS
タ　ミネ　タホ　ス	非常食
ガンステイド	マグネットコ　ティング
ドト　ル	防尘装置
アロ　ン	非常食
バンシュ	マグネ　トコ　ティング
シガル	チョバムア　マ
ゾルダグ	ハイブリットア　マ
クラウワンカ	チョバムア　マ
侦察メカ	チョバムア　マ
ベムボ　グ　ダランチェ	ハイブリットア　マ
ツインボ　グ　ユニトラス	超合金Z

NGC《机战》很不错的说，特别是在编辑部N多“机战犯”玩不到而本人又能玩到的情况下，天哈哈哈哈哈哈……（八神三段笑）

樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士

PS2　繁体中文版　投稿人：火花天龙剑 修改之神

全部密码大公开！

解锁密码	13757613
樱	21111491
光武F2	80016561
艾莉卡	10000500
第三天国之剑	00111229
公子之剑	00112222
鬼杀	55016266
妖刀苦肉	12336666

日版中的密码其实都是有特殊意义的，像公子の剑的20011222是《樱大战 活动写真》在日本的上映日期，第三天国的剑的19220101是帝国华击团成立之日，艾莉卡的00015000是3代中与艾莉卡进行通信的番号。不知中文版的这些密码有何意义呢？

真・三国无双

PSP　日版

隐藏角色

这一代只要用某一势力的武将不断通关就能令同势力的隐藏角色全部出现，3代中42名角色都可以选择。用魏蜀吴三大势力的各一武将通关，就会出现他势力角色。之后用他势力的任意一名角色通关一次，就能令他势力的隐藏角色全部出现。

PSP版的封面和碟面都是甄姬，看来女王陛下的人气的确超群啊！期待她在4代中的新造型！

光环2

共通　投稿人：伊万里多喜（南京 刘元胜）

令所有敌人变成渣的秘技！

首先声明两点：一、这条秘技是老美发现的，所以稿费就不用给我了，哈哈；二、用了这条秘技之后对付任何敌人都易如反掌，请慎用。

大家都知道，能量剑在离对手很近时按R键可以一击必杀，只要准星一变红就OK了。不过由于此技要求距离很近，所以不太好用。但只要与其他武器配合使用，就可以无视距离将对手一击必杀！在此推荐用火箭筒练手，最为简单。

首先用火箭筒瞄准对手，当火箭筒的准星变红时按Y键立刻切换能量剑，只要在换剑的瞬间按R键，就可以使出无视距离的一击必杀攻击了！此技适用范围很广，而且比较容易掌握，只是会受障碍物影响。

看来很快这条秘技就会被微软官方明令禁止了。

战国无双 猛将传

PS2　日版　投稿人：见习魔王（LV1）李炎

二次元空间再现Z5M！

在Z5M（编注：此为“战无猛”的爱称）的剑豪模式中，只要操纵试练角色在左上角竹篱处向上移动，就可以穿过竹篱到达试练场地之外。外面很宽阔，有些类似大坂夏之阵的场地，但明显是BUG空间，因为有些空地走不过去。如果使用拥有二段跳的角色跳过忍道一直向前走，在时间结束之前可以走到尽头看到真田丸。这条秘技是在创造新武将赚取石高的时候无意中发现的，其实也算不上是什么有用的秘籍，但毕竟还是Z5M的小秘密嘛！

知道了Z5M，大家想必也知道352、353、352M、353M是什么东西了。如今354就要发售了，真是大快人心啊！

横行霸道 圣安德里亚斯

PS2　美版　投稿人：贵州 当名字

丧尽天良的救火赚钱大法

在初期，大家一定头疼没有钱吧。不过，有一个方法可以让你赚翻天。在所有特殊车辆的工作中，FIREFIGHT是一个又简单又快而钱又多的工作。不过在城市中车多人多太碍事。那么先制造一场小火灾，抢下一辆消防车，然后开到东洛杉矶北方那块空旷的平原，然后按下R3键，开始与火魔搏斗吧！干到满LEVEL大概只需要20～30分钟，能赚几万块。以后购房修车泡MM就不愁了，而且干到满LEVEL还能得到防火能力，被火烧到就不掉血了。好，我要拿起燃烧瓶，去大路上解放自己了。

很少有人肯这样正正当当赚钱的，你很值得嘉奖啊！什么？你说这火是你自己放的？拖出去刨坑埋了！

虫姫さま

ARC　日版

神仙都打不过的ULTRA模式

投币后，在标题画面输入↑、↓、B、↓、A、↓、↓、A、A、B，指令输入成功的话会听到音效。之后就可以玩到这个难得连神仙都打不过的ULTRA模式了。

本作是Cave公司的2004年新作——什么，你不知道Cave？那《怒首领蜂》你总该知道吧？

雷霆战机2

PS2　日版



《雷霆战机2》（PSYVARIVAR 2）是一个相当有创意的STG，在2D纵版射击游戏极度匮乏的今天来说特别可贵。游戏的乐趣在于自机的中弹判定很小，当子弹擦过自己的机体或击破敌方的机体时就会获得经验值。经验值累积到一定程度之后就会升级，升级时会有短暂的无敌时间，可以利用这段时间再攒经验值，然后再升级，再获得无敌时间……玩起来很有意思！

机体的强化

在过关时，如果自机等级达到一定的级数，机体就会变形，攻击也会因此而强化，同时增加一个爆弹。进化变形共有4个形态，所需的等级如表所示。

第一形态	Lv.28
第二形态	Lv.118
第三形态	Lv.288
最终形态	Lv.348

难度选择

本作的难度选择比较奇怪，前三关的难度是根据过关时的自机等级决定的，达到一定等级之后就会增加难度。

Area1	NORMAL Lv.24
	HARD Lv.35
Area2	NORMAL Lv.51
	HARD Lv.81
Area3	NORMAL Lv.81
	HARD Lv.121

真BOSS出现条件

①第2关终了时Lv.28以上
②第3关终了时Lv.118以上
③第4关终了时Lv.288以上
④第5关终了时Lv.348以上

满足以上条件就会出现真BOSS！

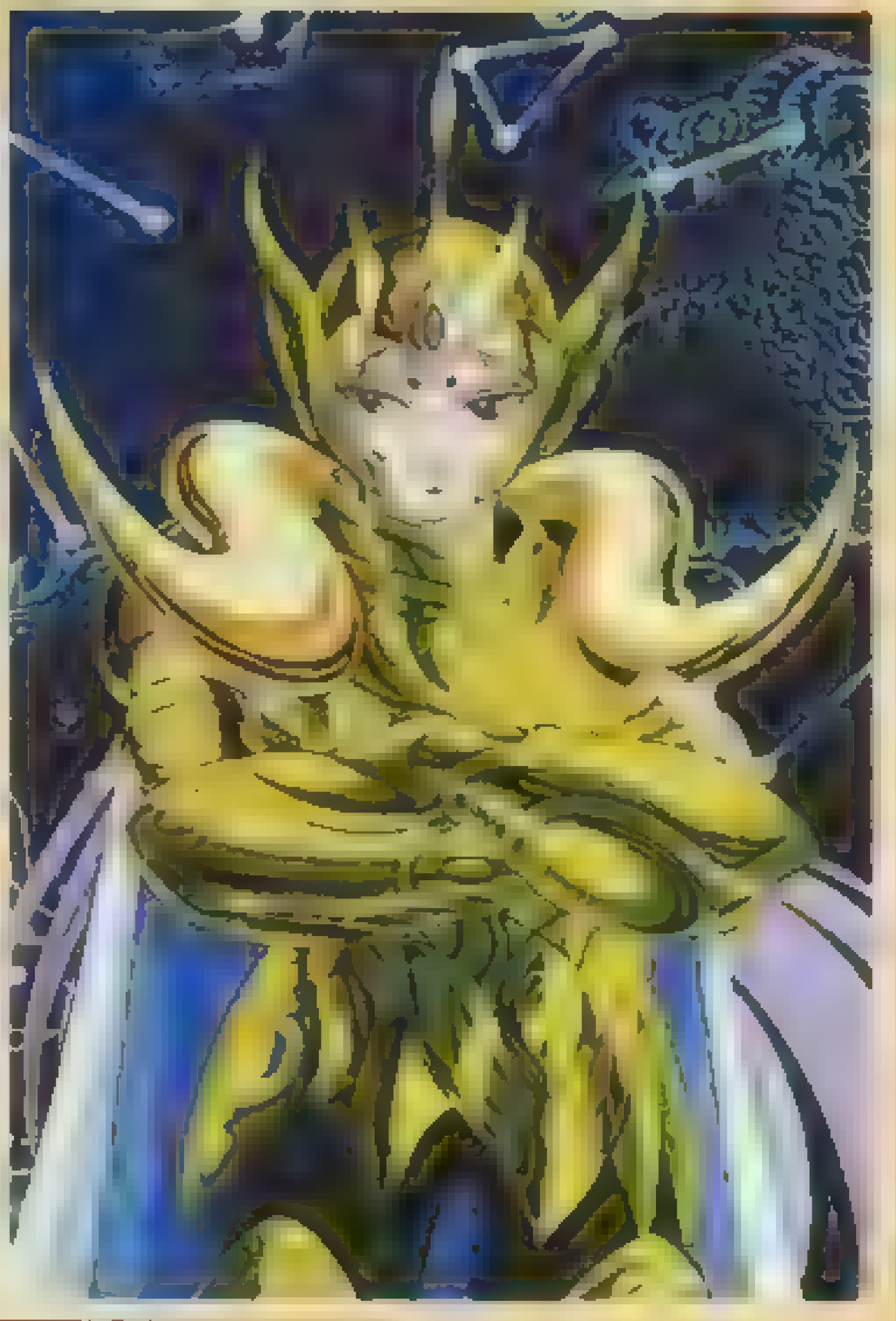
©SUCCESS Corporation 2002-2004
©SKONEC Entertainment Corporation 2002-2004

黄金圣斗士征婚启示

文 shoyo

随着《天界篇》中纱织与星矢间感情的正式暴光，全体圣斗士终于断绝了对雅典娜的思慕之情而纷纷寻求后路。诸如青铜白银的还好说，毕竟人家不受拘束可以周游世界去寻找真爱。而黄金圣斗士虽然尊贵无比，但苦于有着守护黄金十二宫的使命而无法离开圣域一步，因此，在经过讨论之后，十二位黄金士们集体决定委托UCG婚介中心为他们登出征婚启事，有意者在看过下面的资料后请与他们直接联系。另外，本着对客户负责的原则，我们还为大家分析了与他们结婚后可能出现的各种情况，请大家仔细观看过再作决定。记住，货物出门概不退换哦。

穆



PROFILE

星座	白羊座
年龄	20岁
身高	1.82米
体重	75公斤
生日	3月27日
血型	A
出生地	中国西藏

要求配偶条件

温柔、善良、对小孩和善，适合做家庭主妇的女孩，要适合高原气候，有恐高症的女孩免谈。

发生家庭暴力率：0%

以穆那种性格会打自己的妻子？恐怕母鸡会打鸣了他还没学会打老婆呢。

发生外遇率：60%

以其超博爱的性格来推测的话，为了不伤女孩的心，只要是女生向他表白他就不会拒绝，所以在结婚后请一定要将其严加看管好。

发生破产率：0%

跟着穆绝对不会过苦日子！但也发不了财，他是淡薄名利有吃有穿就成的人，再加上有那手修理圣衣的手艺，零零碎碎的金银残渣就够你打个金戒指银时计什么的了。

离婚率：20%

很低，因为穆只要是结婚之后就绝对不会说“我们离婚吧”，但受不了平淡生活的恐怕会跟他离，受不了流言蜚语的也有可能，毕竟有个跟自己老公超像的小鬼在，可以理解……

迪斯马斯克

PROFILE

星座	巨蟹座
年龄	23岁
身高	1.84米
体重	82公斤
生日	6月24日
血型	A
出生地	意大利

要求配偶条件

对老公以外的人无爱心（以免在他杀人的时候阻止他）、胆子大。见鬼就逃者、有洁癖者、爱吃螃蟹者免谈，学过道术的优先考虑，恐怖、变态小说家直接领结婚证吧。

发生家庭暴力率：70%

迪斯马斯克脾气不大好，奉劝您不要惹他，而且一发生暴力事件大概就会有生命危险。



发生外遇率：10%

与你一样愿意住那不戴面具不能呼吸的巨蟹宫的女孩并不多，所以很少有人愿意跟他结婚，这点你大可放心。

发生破产率：30%

因守宫任务做得不是很好，所以被扣工资是常有的。

离婚率：80%

因受不了巨蟹宫的空气，受不了他杀人成性的性格…可以理解，至于他嘛，可能因为你不让他杀人，可能因为你把巨蟹宫搞得像双鱼宫一尘不染，他还是喜欢原来的样子，劝你还是不要多管什么卫生方面的事情了。

亚尔迪



PROFILE

星座	金牛座
年龄	20岁
身高	2.10米
体重	130公斤
生日	5月8日
血型	B
出生地	巴西

要求配偶条件

温柔、善良、厨艺好，不会做饭的免谈。相貌不限，个头不限。

发生家庭暴力率：0%

亚尔迪属于典型的单细胞男子，只要你不过分地欺负他他一般都会忍，而且好不容易找到一老婆怎么能随便打？打跑了怎么办？

发生外遇率：0%

不要担心有情敌！我保证，绝对没人跟你抢！

发生破产率：50%

你们一起努力赚钱就不会！让他一个人就……守宫的工资不是很多，那大块头每天其他花消倒不大，问题是吃得多一点，不过不要为了省钱让他吃素，那太残忍了……

离婚率：80%

离婚的原因只可能出现在女生这一方，她们有很大的机率因看到别的帅哥抛弃亚尔迪同志。（“男人……男人不只是靠相貌的呀！”亚尔迪流着泪愤怒地攥拳喊道）

艾欧里亚

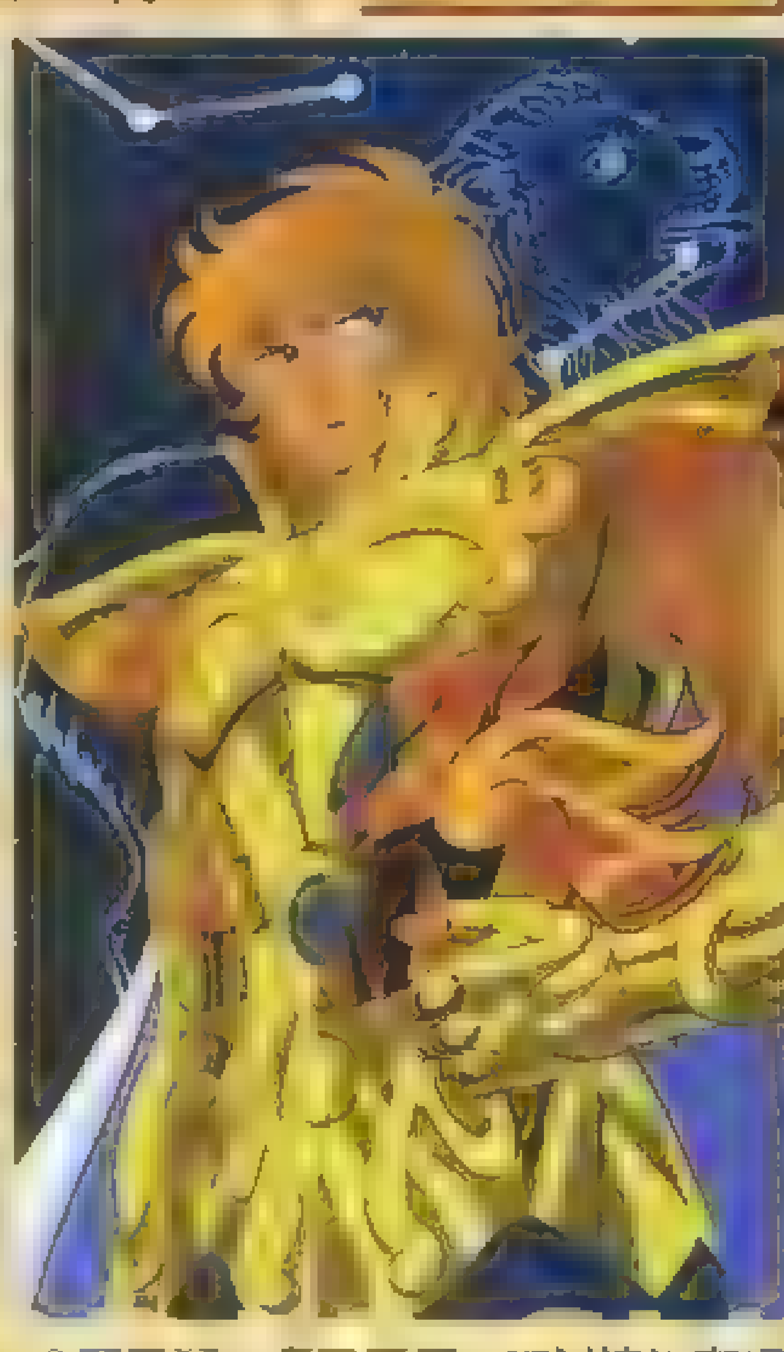
PROFILE

星座	狮子座
年龄	20岁
身高	1.85米
体重	85公斤
生日	8月16日
血型	O
出生地	希腊

要求配偶条件

尊重长辈（不可对其哥哥做任何侮辱）、诚实、聪明、超温柔、会打拳的优先考虑（可以给他当陪练，圣域守宫生活无聊，一起打个拳玩玩有意思点）

发生家庭暴力率：40%



误伤是常有的，不过不是故意的，因为此人一挥拳就是光速，想收回来都不可能，不过这家伙也经常拿此当借口逃避责任就是了。

发生外遇率：30%

这孩子单纯，有女生喜欢他一哄一个准，所以你要努力比别人对他更好！顺着他准没错，不要认为跟他玩硬的好使，他是遇硬更硬，遇软没辙的孩子。

发生破产率：70%

误伤、误伤！被他误伤过的人不在少数……那点工资不够给人付医疗费的。

离婚率：50%

以其冲动的性格来判断的话，很容易离了又合，合了又离，离了再合。不过这也有好处，就是每次婚礼时你可以再收礼金以防止破产。

撒加

PROFILE

星座	双子座
年龄	28岁
身高	1.88米
体重	87公斤
生日	5月30日
血型	AB
出生地	不明

要求配偶条件

观察力超好、应变能力强、逃跑速度快（要在头发完全变色前以光速逃跑，否则后果自负）

发生家庭暴力率：50%

善良的一面绝对不会出手，前面我说了，只要在头发完全变色前闪，否则被打成什么一等甲级残废什么的本中介机构概不负责。

发生外遇率：60%

撒加本人30%，加上被误认为加隆的50%就30%了！



发生破产率：0%

这个因为……他是给圣斗士们开薪水的，所以自己的少不了，再加上腰缠万贯的雅典娜是从来不管财政方面的事务的，所以这也给了撒加很大的空间中饱私囊，要不然他怎么可能游历全世界去洗温泉。

离婚率：70%

因受不了他变来变去的性格，因无法分辨是加隆还是撒加，所以概率稍微高了一点。

沙加

PROFILE

星座 处女座
年龄 20岁
身高 1.80米
体重 68公斤
生日 9月19日
血型 AB
出生地 印度

要求配偶条件

博爱、有耐性，不可在他打坐、念经时打扰，要静静地等待他念完，如菩萨般和善又懂佛学者优先考虑，有邪念者免谈（小心被送到什么天界、佛界的修行）。

发生家庭暴力率：0%

纱迦不会动粗，只不过心情不好的时候喜欢送人去某界免费旅游，不过被送到六界中的哪一界就要看你的运气了。



发生外遇率：0%

能让他正眼看上一眼，不，应该说是能让他睁开眼睛看的女人比你手指都少，放心吧。

发生破产率：90%

他要做佛，佛不计较财富多少，钱财乃身外之物。他老人家不怕穷，所以你还是自求多福吧。

离婚率：90%

他修行够了升天成佛的日子就是你与他分离的日子，如果在你去世前他都没成佛那是运气。

米罗

要求配偶条件

诚实、善良、爱护昆虫、了解毒物，见蝎子就逃者免谈。

发生家庭暴力率：10%

他一般不打人，不过……要是不小心踩死几只他亲爱的小蝎子我就不保证他不会扎你了。

PROFILE

星座 天蝎座
年龄 20岁
身高 1.85米
体重 84公斤
生日 11月8日
血型 B
出生地 希腊

发生外遇率：50%

他是12人中最正常的一个，平凡的追求者不少，你努力吧！



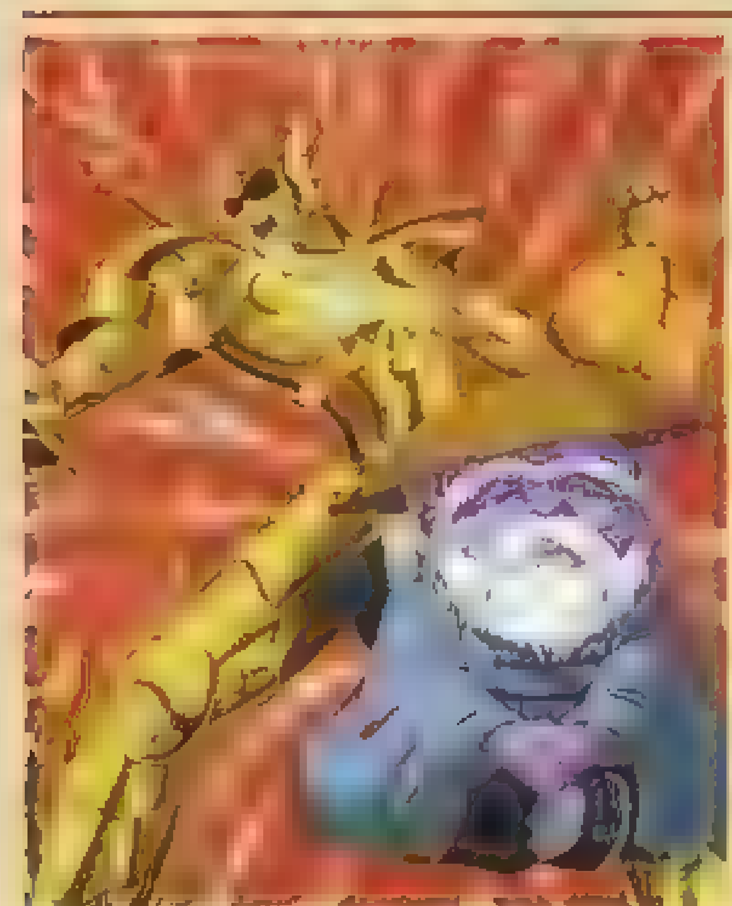
发生破产率：60%

他一般都没什么事做，闯宫者一般都被前面的黄金圣斗士解决了，所以工资不是很高，奖金几乎没有，被裁员也是可能的……

离婚率：50%

平凡的人有可爱的地方，也有被抛弃的理由……被别人翘女朋友也是可能的

童虎



PROFILE

星座 天秤座
年龄 261岁
身高 1.40米／1.70米
体重 不明
生日 10月20日
血型 A
出生地 中国

要求配偶条件

童虎老师的要求并不高，只要你能满足高寿260岁但长相却如20岁一般这个条件者就能领结婚证了，要是对冷兵器比较了解的话那就更好了。

发生家庭暴力率：10%

童虎老师一般不打人，但你要是不小心说他是“老不死的”……就不能怪人用白龙霸炸你了。

发生外遇率：0%

如果你真的满足了那个要求，那么安心吧！这个世界上如你一样年轻的奶奶不多。

发生破产率：20%

人家是元老，雅典娜再吝啬也得养活他，不过……要是因为徒弟办婚礼而搭了全部家当也不是没可能，不过我想紫龙会给你们留点生活费的。

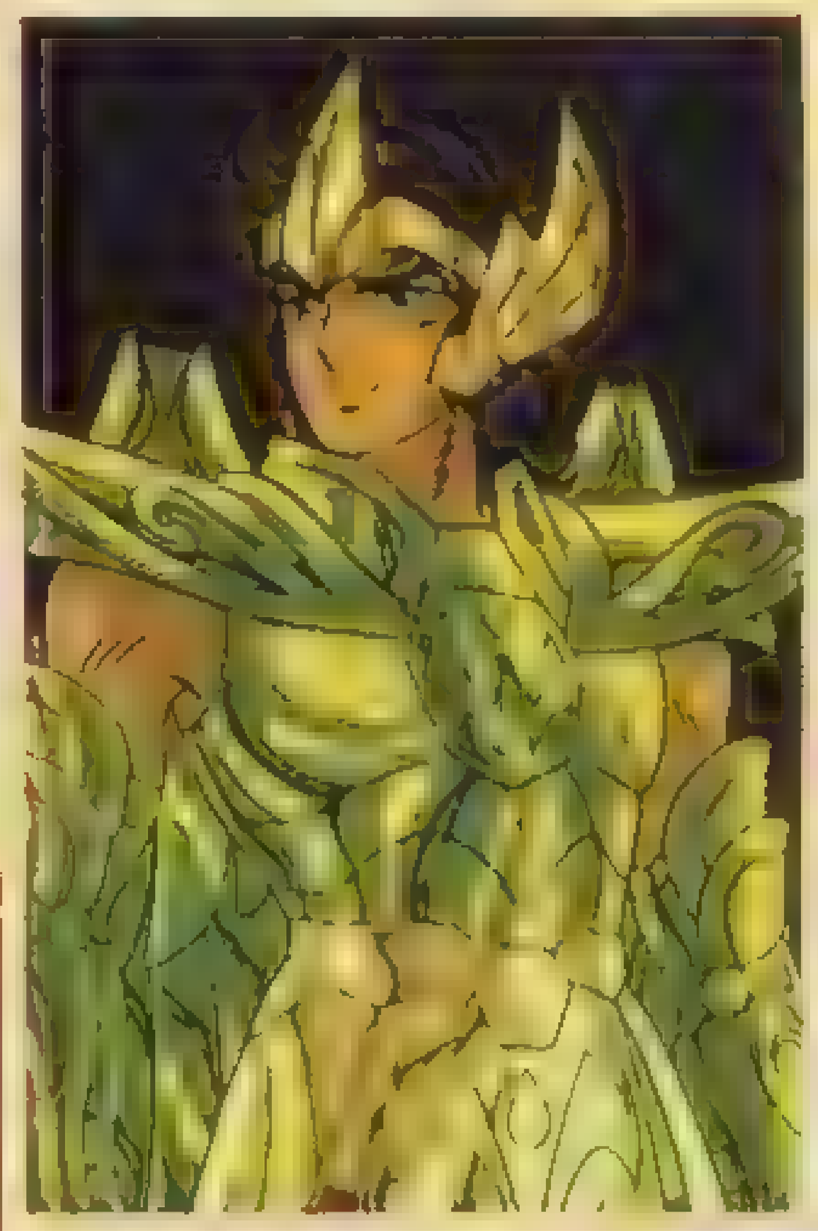
离婚率：0%

那么大岁数了离什么婚，替伴侣送葬倒有可能。

艾俄洛斯

要求配偶条件

温柔、善良、纯真，喜欢精神恋爱的首选。



发生家庭暴力率：0%

死人是打不着你的，放心吧。

发生外遇率：0%

鬼是不会有外遇的，再加上他是个忠实的人。雅典娜？放心吧，艾俄洛斯只是单纯的柏拉图式爱情而已，再加上女神那边已经有星矢了。

PROFILE

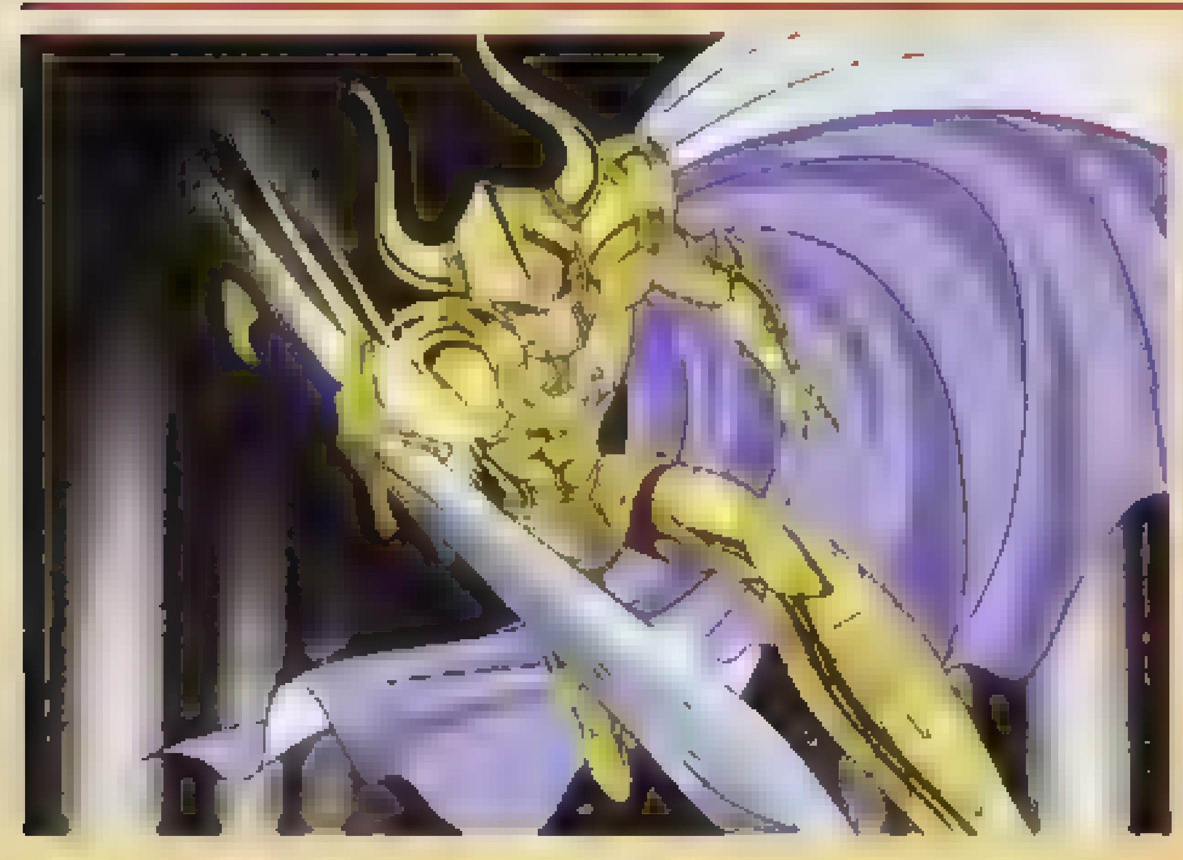
星座 射手座
年龄 14岁（终年）
身高 1.87米
体重 85公斤
生日 11月30日
血型 O
出生地 希腊

发生破产率：0%

鬼压根就没财产的，破什么？

离婚率：90%

精神恋爱玩够了……恐怕会被抛弃……



修罗

PROFILE

星座 山羊座
年龄 23岁
身高 1.86米
体重 83公斤
生日 1月12日
血型 B
出生地 西班牙

要求配偶条件

忠实、善良，不吃羊肉者优先考虑。

发生家庭暴力率：40%

误伤的可能性比较大，强烈建议你给他买双用最坚固的材料打造的手套然后不准其脱下来。

破产率：30%

工资不高，奖金少得可怜，但他还算节省，如你是个好管家就不必担心。

发生外遇率：40%

根据调查表明，喜欢修罗的还是挺多的，你努力吧。

离婚率：70%

满口雅典娜、雅典娜……会受不了也是应该的，我理解。如果你说雅典娜坏话他把你分了再离婚也是很可能的。

卡妙

要求配偶条件

乖乖女、不会顶嘴、不怕冷、缺师父、想找人教育者优先。

PROFILE

星座 水瓶座
年龄 20岁
身高 1.84米
体重 67公斤
生日 2月7日
血型 A
出生地 法国

发生家庭暴力率：80%

他会说打你是为了你好，不过似乎每个老师都会这么说……

发生外遇率：10%

几乎不可能，但酷酷的卡妙追求者比较多，不过他心比较硬，如你能融化是你本事，其他人……很难办到……

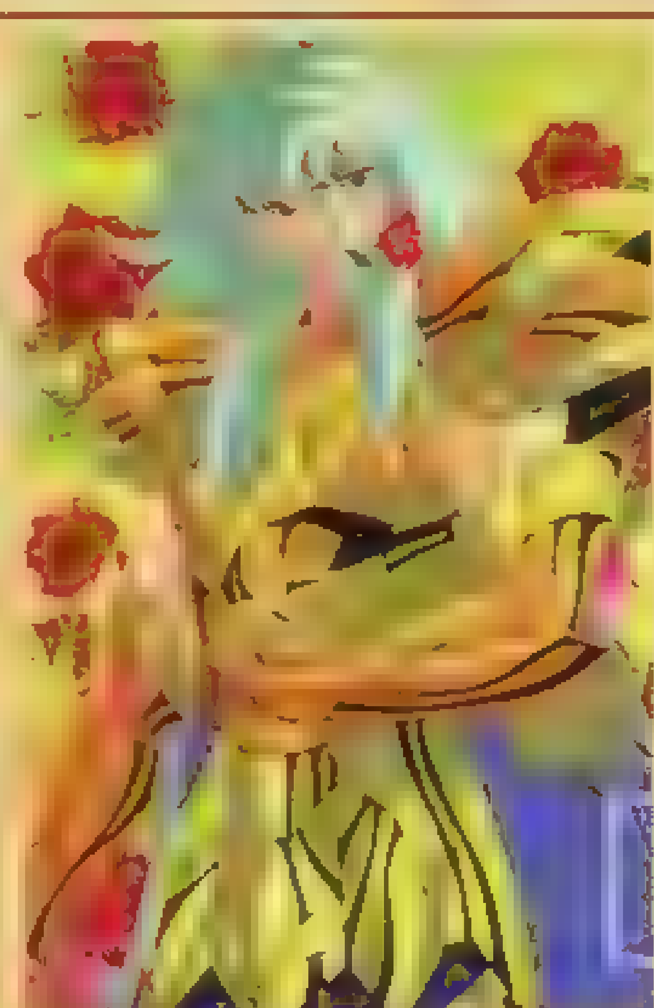


发生破产率：0%

放心好了，为了不在炎热的夏季受苦，圣斗士以及女神是绝对不会让提供全圣域冷气的人破产的。

离婚率：70%

因冷得受不了而离开，因受不了他说教而离开……因骂他徒弟而被冻入冰棺等……



阿布罗狄

PROFILE

星座 双鱼座
年龄 22岁
身高 1.83米
体重 72公斤
生日 3月10日
血型 不明
出生地 瑞典

要求配偶条件

作为一个标准的自恋患者，阿布罗狄没什么特别要求，只要对方长得和他本人一模一样就可以了。

发生家庭暴力率：0%

就算你生气，看到那无数的玫瑰花也会马上心花怒放的。

发生外遇率：1%

除非有个比你长得和他还像的女生出现，不然的话你大可放心。

发生破产率：0%

毕竟是最后防线，再加上他有一大堆玫瑰花，还有许多是珍稀品种。卖了的话够你们过上几辈子的。

离婚率：1%

同发生外遇率。

好，这12位征婚者的档案到此就全部介绍完毕了。再次提醒，与他们交往之后发生任何意外本婚介所概不负责。另外，本所内还有多位帅哥待嫁闺中，欢迎各位少女来信垂询(注：美女为佳)。电子邮件地址：gallery@ucg.com.cn，收信人：卡伦……

用行货 真玩家

"神游联盟"正式成立

"神游联盟"成员店向消费者郑重承诺：
诚信经营为本！优质服务为根！
神游产品 全国联保 15天保换 一年保修

由于国内游戏业的特殊性，电玩店经营无保障商品、玩家提心吊胆消费的现状持续多年，如今这个局面终于有望被打破。

"神游联盟"由神游公司（www.iQue.com）发起，并与《游戏机实用技术》、网易电视游戏频道（game.163.com）等具有公信力的媒体伙伴共同推行，旨在促进中国游戏业良性发展、保障消费者权益。国内符合条件的优质电玩店均可申请加入"神游联盟"，神游公司将更多信息请留意本刊后继报道！

电玩店加入"神游联盟"

- 成员店信息出现在官方广告中
- 神游公司提供的形象包装支持
- 优先配发官方促销品和宣传品

消费者在"神游联盟"成员店消费

- 购买行货正版，全国联保无忧
- 官方维权支持，绿色投诉通道
- 价合理质更优，获得更多实惠

· 有意加入"神游联盟"的电玩店，请通过以下方式联系

华东（上海、江苏、浙江、安徽）
联系电话（86－21）53854458－1025
华南（广东、深圳、福建、广西、海南）
联系电话（86－20）38823942－2626
华北（北京、天津、河北、山东、山西、辽宁、吉林、黑龙江）
联系电话（86－10)85805507
华西（四川、重庆、云南、贵州、西藏、陕西、甘肃、宁夏、青海、新疆、内蒙古）
(86－28) 86513400－5142
华中（湖北、湖南、江西、河南）
(86－27) 85804798，(86－371) 6312751

"神游联盟"成员店识别特征



"神游联盟成员"授权牌

授权牌由神游公司颁发给通过考察的"神游联盟成员"，上面明确注明了该店的联盟编号、店名、经销产品以及授权时间等信息。





"神游联盟成员"店招

"神游联盟成员店"的店招上均有联盟标识以及该店的联盟编号。

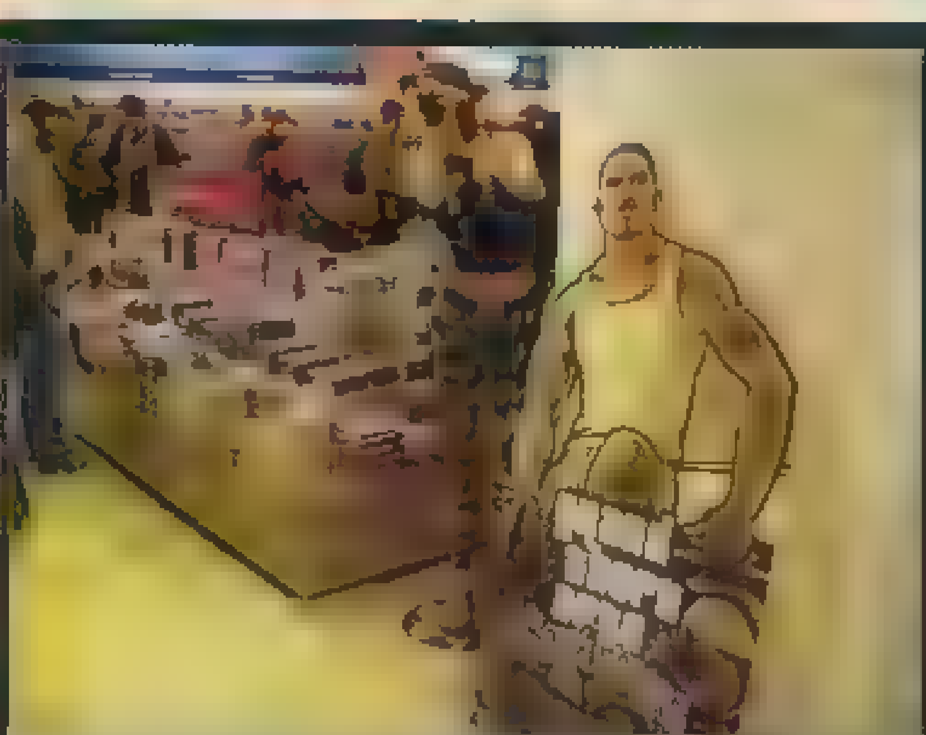


www.plumbook.cn


《游戏机实用技术》
神游公司授权邮购商
直邮价：
¥688
（免EMS速递费）
小神游 GAME BOY ADVANCE SP 掌上游戏机
邮购行货主机
中国邮政EMS免费送货
铂金色
炫晶红
玛瑙黑
海蓝色
现在邮购小神游SP，就有
4大超值赠品送给您！！
赠
全套小编Q版形象贴
时尚手表
手电匙扣
您指定的未来4期
《游戏机实用技术》
新书出版后单独邮寄给您
您还可以邮购以下商品：
您如果邮购神游系列产品，将获赠限量版全套Q版小编形象贴与未来2期《游戏机实用技术》
（神游票除外）
GBA ¥538
神游机 ¥648
神游票 ¥48（简）
¥58（豪）
共游机 ¥190
欢乐家庭装 ¥325
神游公司售后服务郑重承诺：
可享受15天保换
1年保修的贴心服务
邮购办法：
请在汇款单附言栏注明
您所要的数量及颜色
收款：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局00号信箱 邮编：730000
电话：0931 8668378

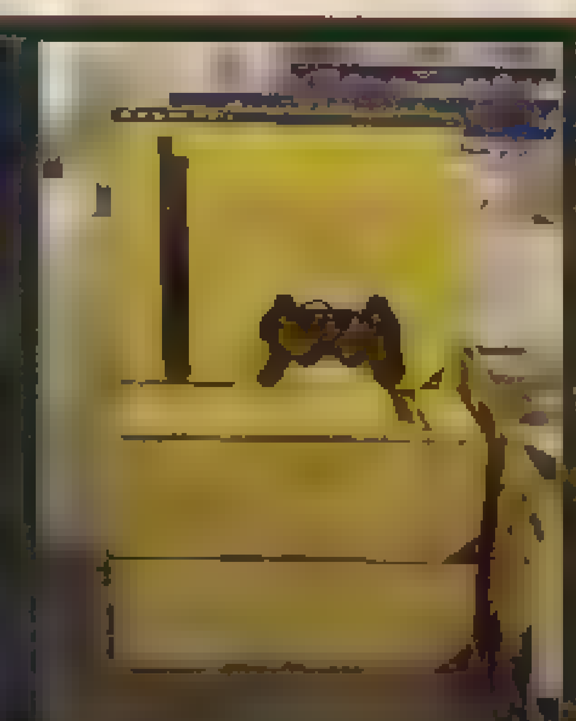
自由谈 PLAYERS' FORUM

胜负师："新年好啊！新年好啊！祝福大家新年好！"自由谈又在大家的支持下经过了一年，在经历了阵痛与革新之后，自由谈受到了更多玩家的关注，在这里胜负师说声谢谢了，希望新的一年里自由谈会为大家奉上更多的好文章。本次自由谈收录了两篇风格比较轻松的作品，"半条虫子"玩友带来了他在德国的一些见闻，飞轩则为游戏最初登场的反面角色制订了若干条行为准则。好了，走过路过不要错过，一起来看看吧！









德国游戏掠影

文 半条虫子

2004年11月，小的我有幸去德国交流学习，虽然只有短短半个月，可在出发之前就决心要看看德国在游戏方面的概况。虽然我有与大家分享经验的美好愿望，可惜的是，时间太短，学习任务又重，没法进行仔细的调查，而且在德国学校里没找到同好，所以，只能自己去发现，难免有所不详，望大家多多谅解。

关于游戏店

这次走访了德国南部的几个城市，有法兰克福、特立尔、美因茨和威斯巴登等。不过遗憾的是，竟然没发现一家游戏专卖店，太让人心寒了……不过还好我心细，留意到一家叫MEDIA MARKET的连锁超市，猜想一定是卖数码产品的地方，进去一看，果不其然。不过里面还有一大片的游戏专柜，我当然是二话没说，直奔主题啦！

游戏区的结构井井有条，机器配件、软件按主机分门别类，放在不同的货架上，按货架大小排依次是PS2、Xbox、GBA、NGC、PSONE(你没看错，看来欧洲也有穷人啊，呵呵)，这也在一定程度上反映了各主机在欧洲的市场份额。至于游戏价格嘛，PS2、Xbox、NGC这些光盘一般在45～55欧元，(欧元与人民币的汇率约为1：10.5)GBA的卡带一般为30～35欧元。不过像《口袋妖怪 火红/叶绿》这种附加通讯装置的软件就是44欧元，而任天堂的FC复刻系列就只售19.99欧元了，呵呵。在超市里还看到了减价区，什么平台的都有，都是些没名气且出了很久的游戏，只是价格便宜，6欧元就能拿走。超市里只有一个NGC的试玩台，只见两个中学生玩《马里奥高尔夫》玩得不亦乐乎。几排游戏软件的货架之后，是一排配件货架，大部分是方向盘、手柄、记录卡，与国内没什么两样，只是大都是没听说过的牌子。由于时间紧张，在超市草草看过后，就不得不走了。

11月3号，在威斯巴登一家购物中心里闲逛时，被真人大小的劳拉模型和《GTA》的广告牌吸引住了。这里当然又是一个游戏的专区了。在醒目位置，是刚发卖的《GTA：SanAdreas》。游戏和官方攻略一起发售，价格分别为49.95欧元和14.95欧元。热卖货架之后就是按主机分类的游戏货架了。不同主机都用其标志性的颜色标明，PS2的蓝色，Xbox的绿色，NGC则是紫色，相当醒目。其中由于PS2的游戏较多，所以按游戏名字的字母顺序进行了分类，这一点还是比较周到的。至于游戏价格，和之前的超市相差不大。这里的试玩台比较多，有NGC，Xbox和PS2各2台。两台NGC分别在运行《大金刚康茄鼓》和《史莱克》，Xbox和PS2则都只有一台开着机，试玩游戏分别是《极品飞车》和一个类似《马克思·佩恩》的游戏。(小的见识浅薄，可别怪我啊！)从试玩者的年龄来看，PS2和Xbox的不相上下，而NGC的则明显更年轻很多，基本符合主机的定位。这里的配件不如超市里多，只有常用的记录卡、手柄、耳机和连接线。这里的主机都摆在明显的位置上，最吸引我的就是那个黄色包装盒的PS2了。不错，正是当天才发售的70000型PS2！醒目的黄色包装，小巧的机身，还有149欧元的标价，让我差点就掏钱了，不过，考虑再三，理智占了上风，呵呵。既然买不成，就照个特写吧。新机型上市，并不见抢购风潮，可能与德国人的购买习惯有关吧。接下来说说NGC，NGC都是套装，共有三款，分别是《马里奥赛车 双重冲击》套装、《口袋妖怪竞技场》百万套装和《极品飞车：地下狂飙》限定版套装，而且149欧元的定价显得很超值。最不起眼的是Xbox，不论在哪里看到的都是同样的一个黑盒子，(不知这里为什么没有Xbox的限定版)售价也同样是149欧元。在一个货架里摆放着几种不同款式的GBA SP。樱花粉和银色的普通版售价85欧元，黑色、蓝色和有花纹的银色限定版则稍贵，95欧元。不论游戏还是主机，经过汇率换算后，发现还是国内的舶来品要便宜些，像GBA SP竟然比国内贵了将近50%，真是令人发指！

以后，逐渐发现，虽然并没看到游戏专卖店，但是几乎在所有稍有规模的超市和商店里都有游戏专柜。我甚至在一家卖数码设备的店里看到了一排摆在橱窗里的SFC和N64的卡带。只是，没看到有主机卖的，不过，倒是有N64手柄一只，残念……

关于游戏杂志

说完游戏店，接下来就说说游戏杂志吧。总的来说，德国的游戏杂志可









本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

分为3种：各主机的官方杂志，只介绍一种主机的游戏和情况；综合类杂志，既有电脑游戏又有电视游戏；还有，就是专门的电视游戏杂志了。所有杂志都含有光盘，有些还有游戏的攻略别册。光盘里面基本上都是些新游戏的影像，有的还有一些游戏的试玩版。这些光盘大部分是DVD，也有CD。值得一提的是一份名叫《COMPUTER BILD SPIELE》游戏报纸，它的附赠光盘有CD和DVD两种版本，CD版售价2.9欧元，DVD版则贵一些，3.6欧元。载体不同，但内容一样，可以满足不同读者的需要。个人以为，这个还是值得国内杂志借鉴的。至于杂志的内容，和国内就大同小异了。不外乎是新闻、游戏介绍、热门游戏攻略、读编问答几大块。游戏杂志的售价一般在7～10欧元。对了，任何一个杂志都没有关于街机游戏的介绍，而且在德国也没看见一家街机店。看来，街机在德国也是一片颓废景象啊！



关于动漫

最后，作为一个动漫的"粉丝"，就留意了一下德国的动漫。结果发现，在德国动漫方面也还是日本货的天下。漫画书在一般书店都有专柜，漫画从《龙珠》到《火影》，国内能看到的基本都有。只是，进度方面比国内晚了很多。《龙珠》好像刚刚出完，《火影》只到下忍考试结束……漫画一般都是32开左右，但厚度差别很大。薄一些的6欧元左右，厚的则是12欧元。至于动画就比较罕见了，基本没见到有卖的。打听了一下，据说这些动画一般在影碟店里可以租到，估计是些剧场版或者OVA吧。可能就是因为出租业比较发达，所以德国的动漫"粉丝"一般不需要自己购买动画吧。



此次德国之行时间颇短，只了解到这些基本状况，望这篇流水帐能让大家对德国的动漫游市场有个大概的了解。

游戏最初反面角色行为准则

文 飞轩

1.为防止主角出现迷路或误伤其他同伴之行为，你经常用身体将其必经之路堵死(人墙?)。

2.你的移动范围已被固定，所以想享受塞巴斯塔般迷路的刺激只好去求睛明大人了。

3.为了使死亡的痛苦减到最低，你经常手把手地教主角杀敌常识。

4.遵循"有条件要输，没有条件创造条件也要输"的理念，证明在战败方面主角是业余的，你才是专业的。

5."太弱！狂弱！最弱。"是你的天性，即使是LV1的爆击枪也可能将你秒杀掉，而且不必指望像星矢小强那样得到某神的垂青(当然死神除外)，增强主角的信心才是那王道。

6.偶尔你会在主角大意时荒谬的胜利，此时是否会感觉寒光耀眼、杀气侵体，狂啸后主角的真正面目会令你死而无憾。

7.若主角战败后不出现上条结果，则经常在出现"GAME OVER"之后，时光开始倒流，主角又生龙活虎的如神天降，时刻提醒你"I will be back！"并不是终结者的专利。

8.若主角战败后不出现上两条结果，那主角必然会想尽办法千方百计东拼西凑厚颜无耻的告诉玩家难以置信的理由。

9.根据长子效应，一般游戏会不顾舆论压力，失比例的塞给你至少比你强N倍的同伴才有的经验值和物品，致使你经常会因为客观上送给主角太多东西而遭同伴谴责。

10.时刻坚信作为主角的第一位对手的你是最光荣的，主角的第一剑、第一拳等无数个"第一"传奇都在你的身上产生，让那些步后尘的兄弟们无不对你产生切齿的嫉妒。

11.作为反派的第一出场阵容，你拥有希罗的脸蛋、库拉丝特的秀发、克劳德的体形、但丁的背影……(后省一万字)当然是不可能的，这无疑证明了妇孺皆知的真理：实力和美丑绝对成正比。

12.你的台词一般小于等于一个字。(惨叫用那么多字干吗?)

13.牺牲时间过早令你无缘大饱眼福看到主角眩目、华丽的绝技和魔法，故而经常对后起之族感叹：同样是一个游戏的反角，作怪的差别咋就这么大呢?

14.人们经常会一厢情愿地给你起新名字："那个什么什么"。

15.若你能在一击之内轻松秒掉主角，恭喜恭喜，你已有幸晋级为反派的二把手，但不懂斩草除根的后果会让你刻骨铭心，直到永远。

16.不要认为自己有唐僧或包龙星般臭屁的资格，挂在嘴角的"放下屠刀，立地成佛"只会令敌人增加一份杀意——杀怪灭"口"。

17.一般你存活的时间只可媲美放学铃后学生瞬移出课堂的光景。

18.由于经常看到你口吐绿液、狰狞登场的样子，几乎所有人都认为这是服用痛叶食物添加剂的后果。

19.为了迎合大部分RPG主角出生在村庄的嗜好，"入住大城市"将会成为所有就义冤魂怨念的根源。

20.你的战斗机体、铠甲以及一切日常用品均无ISO和3C认证，稍微强烈的运动都会令你成为3.15的执法曝光的典型。

21.不要破天荒地拿超重的大剑和超长的长枪，不懂牛顿定律的你会葬身得比窦娥还冤啊！

22.不要看到帅气CG或漂亮MM就傻傻认为找到自己了的里昂王子和尤娜公主，事实证明，他(她)九成九是男(女)主角，还有百分之一是自己的顶头上司。

总结：作为一名游戏初始反角，你的一生应该是这样度过的：

当你回忆往事的时候，不会因为在游戏里到处闲逛而浪费生命，也不会因为仇家的找茬而寝食难安。

在临死的时候，你能够说：

"我的整个生命和全部精力都已经献给了游戏史上最壮丽的事业：为主角们指明路、添斗志，为同伴们挡刀子、献青春而感到无比骄傲和自豪。"



①主角1：兄弟快看，有个杂兵，好像有不少经验值和道具的样子。



②主角2：不……不许动！打……打……打……打……劫！



③主角2：IP、IC、IC卡，还通通拿来给我花！快……快说密码！



④杂兵：(吐血中)最讨厌你们这些打劫的，一点技术含量都没有。

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

阿修罗的地狱传言

大家拿到杂志的时候应该已经是2005年了吧！新年新气象，大家在新的一年中有什么样的想法呢？在过年之前，大家有没有兴趣把自己心中涌现出来的灵感转变为画稿呢？要不是阿修罗最近忙得有点焦头烂额，肯定是要大肆涂鸦一番的！（卜ホホ）

总之，祝大家新年快乐啦！（说完就继续闪人去玩《SRW GC》了！）



◀绍华兄刚度完蜜月就开始画了啊！先恭喜一下，再希望你明年继续支持我的栏目哦！加油加油！

△武汉·董绍华



▲这个鬼头总让阿修罗想起“《LOK》系列”的凯恩，到底这是谁啊，居然长得这么帅！

△广州·李沛



▲魔、魔人布欧？“睡得好舒服哦，有五秒钟了吧？”要是阿修罗也能这样快速休眠就好了……

△南京·KAZUYA



◀原创机体吗？机体的小臂部分处理得有些单薄，这样的结构恐怕无法拥有复杂的传动装置，功能也不会很强吧！

▷不详·千冷烧杯

▽不详·fan

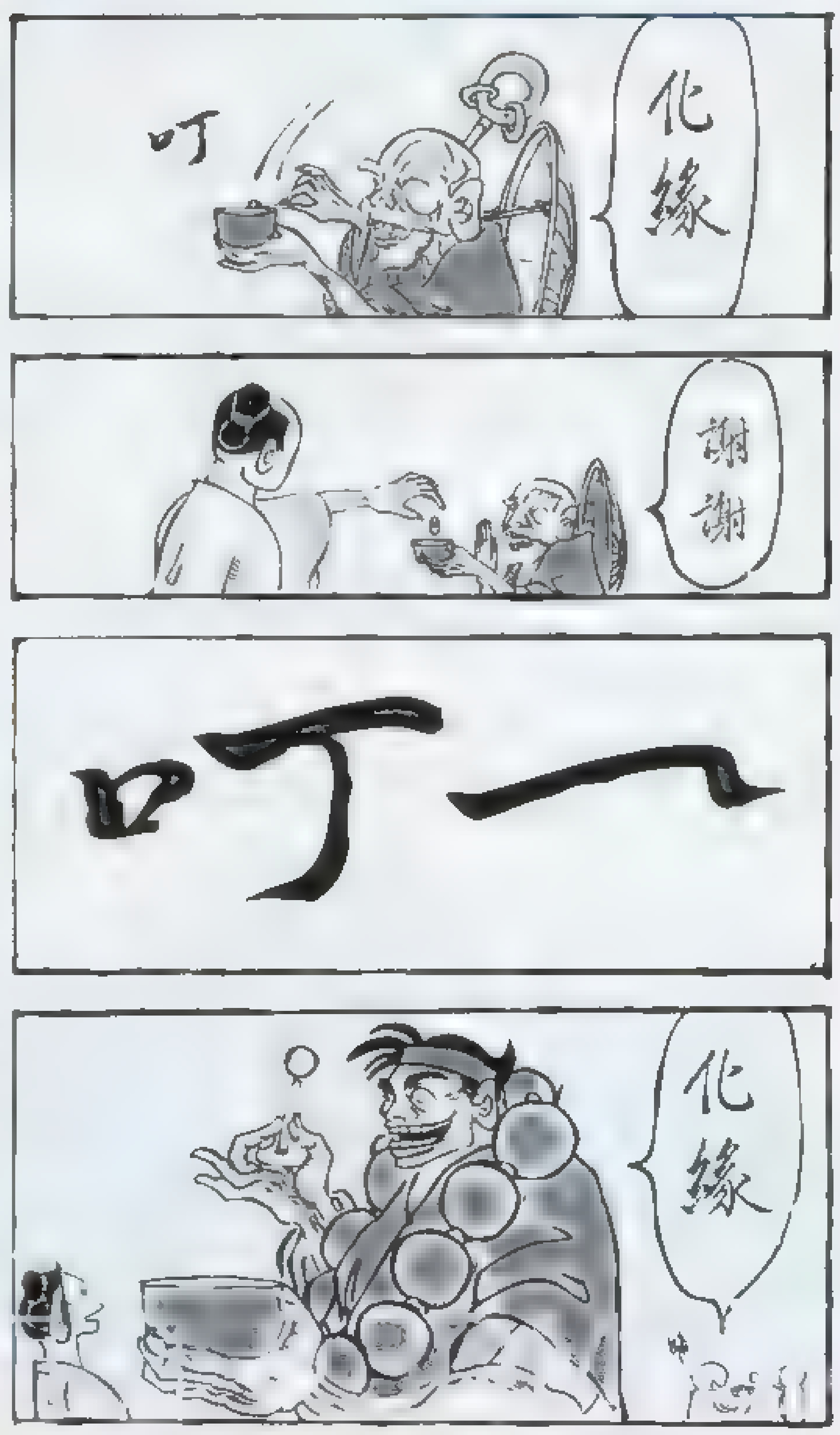


◀很另类的画风哦！不过怎么看都好像每个人嘴里在吐血一样……（玩笑、玩笑而已）



▲《GT赛车4》的评价很高哦！RAC玩家又有福了！不开车的阿修罗继续开高达去了……燃烧吧 钢之魂！

△北京·赵正



▷洛阳·高伟

▶画风很独特的四格，题材也比较少见。看着这幅画，总让我想到小时候看的连环画。

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



绘 SADAKO>SILVER 剧本：D·S

电子竞技场 ESPORTS ARENA

"电子竞技场"以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。

Email请发ucg@ucg.com.cn，短信发送DC+意见到33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

《FIFA完全足球2》华丽登场！

适逢国际足联百年大庆，EA公司出品的"《FIFA》系列"也以几乎跳楼的价格3129日元推出了它们的又一款系列作品《FIFA完全足球2》。相对于系列前作而言，本作有以下几点改变。

●假动作的种类增加，配合L2能使出拉球转身、绕跨、后撤步等等丰富多彩的动作；

●在经营模式中，可以根据玩家个人的喜好来实现监督的技能、交涉、育成和球探等级的提升；

●人物建模依然没变，不过光源处理相当出色，特别是在晴天比赛时，球员个体显得相当有质感；

●Off the ball control系统仍然是本作的战术关键，通过赛前设定相应键位所代表的战术，然后再使用右摇杆在比赛中使用，统一指挥全队的战术套路。

● 随游戏附赠的珍贵纪念DVD内容列表如下，方便各位玩家参考：

序号	艺人	歌曲	影像
1	Paul Oakenfold	EA SPORTS FIFA THEME	FIFA THEME
2	Deb Nova	One Rhythm (Da Yard Riddim Mix)	南美联赛集锦
3	Sandro Bit	Ciao Sono Io	十大团队配合进球
4	Flogging Molly	To Youth (My Sweet Roisin Dubh)	Rough & Fight
5	Future Funk Squad	Sorcerary	世界的代表队
6	The Sounds	Seven Days A Week	精彩扑救
7	New Order	Blue Monday	珍稀影像1
8	INXS	What You Need (Coldcut Force Mix)	欧洲联赛集锦
9	Wayne Marshall	Hot In The Club	Fan & Fashion
10	Emma Warren	She Wants You Back	中场大将
11	Ferry Corsten	Rock Your Body Rock	珍稀影像2
12	Miss [illegible]	Follow Me	英超联赛集锦
13	Soul Out	1 000 000 Monsters Attack	十大个人绝技进球

电竞新闻 ESPORTS NEWS 巅峰选拔赛报名开始

巅峰电子足球职业选手选拔赛是由北京英正巅峰体育发展有限公司主办，全国最大规模的电子足球比赛。此次选拔赛就是针对电子足球职业化挑选人才，旨在推广电子足球在我国正规化的发展，创造良好有序的竞技环境，展示积极向上的健康形象。

本次比赛用软体，是由Konami公司开发的基于Sony公司PlayStation2家庭电脑娱乐系统上的《Winning Eleven 8》(简称为《WE8》)。

作为目前国内最大规模的电子足球赛事，本次比赛总共设立了北京、天津、上海、广东、黑龙江、辽宁、吉林、河北、河南、安徽、陕西、广西、山东济南、山东淄博、江苏南京、江苏常州、浙江、福建、深圳香港、云贵、湖北、湖南等22个赛区，每个赛区冠军奖金人民币1000元、亚军奖金人民币500元。总决赛将于2005年1月下旬在北京举行，届时将有全国各地所有省份的64名实况高手汇聚首都，风云际会，决战巅峰！经过筛选后，其中的一部分会成为中国第一批职业电子足球选手。总决赛阶段冠军奖金人民币15000元，亚军奖金人民币8000元，第三、四名奖金人民币2000元。

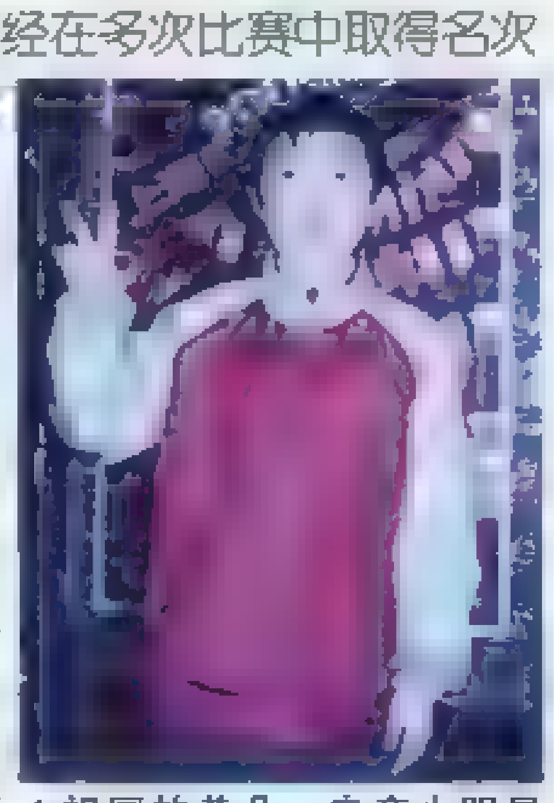
现在赛事报名工作已经全面展开，欢迎全国各地的球迷玩家报名参与本赛事。全国各赛区均可就近报名，各报名点详细情况请链接赛事主页并点击各地版块了解各地赛事及报名详情。组委会资料：常驻办公地点北京市海淀区中关村南大街54号，首都体育馆滑冰馆北侧一层106，北京巅峰电子足球俱乐部。联系人：苏毅。联系电话：010 62136121。联系邮箱：top@topegames.com。站点主页：www.topegames.com。

纵横赛场 ESPORTS ARENA 舞林大会

文 andily



近日，正阳－安铁诺上海ez2dancer04－05联赛(以下简称为《EZ2DC》)在冬天里点燃了一把火。这次比赛吸引了为数众多的观众，包括许多PLMM噢。看来女孩子们不仅能歌善舞，连对游戏的热衷程度也一点都不亚于男生。比赛伊始就舞得十分激烈，16进8的第一场是小爱对阵缪斯宇，两位女选手在预赛中曾是同一小组的，小组出线的时候她们还曾互相鼓励对方。结果小爱用一首"SOUTH WEST"击败了缪斯宇，看来比赛真的是很残酷啊。小爱的舞步中那DISCO里的摇摆和HIP－HOP里的定格，赢得了全场观众的掌声。在跳舞机中同时引入DISCO和HIP－HOP的元素，并且融合得天衣无缝，小爱可以说是全场发挥最出色的女生。预赛中就大受欢迎的小选手清清在16进8的比赛中再度胜出，被淘汰的是曾经在多次比赛中取得名次的SMT主力选手CASH，看来清清不仅是[illegible]也的确是一流的。



▲祖国的花朵，电竞小明星——小清清。

8强的选手都是很有实力的，而且都具有各自的风格，百花齐放使得此后的比赛更具有观赏性。人气选手小爱凭借自己的实力和更具有煽情气息的舞姿再一次胜出。SMT的队长GJ更是扮演了恶人的角色，无情地淘汰了小选手清清。不过相信在不久的将来，小清清一定会成为一个很优秀的DANCER，毕竟他有最大的资本——年轻就是一切！队长胜出了，队员自然也不甘示弱，张超那高难的动作再次得到了裁判和观众的认同，由于张超参加过正规的HIP－HOP培训，所以他的动作比一般选手更到位、更标准。最后一位进入4强的依然是SMT的队员，为人低调的REEKEA也曾在多次比赛中取得不俗的成绩，大有厚积薄发之势。4强有3位是SMT的队员，看来不出意外的话，SMT将是这次比赛最大的赢家。



半决赛中，GJ再一次扮演了恶人的角色，面对女生毫不手软，可能是因为小爱每场都是相同风格的原故吧，而GJ则是选用了多种风格，全面展现自己的实力，人气选手小爱被无情淘汰。半决赛的第二场依旧是队友之间的厮杀，而且这次两人更是选用了同样的歌曲VISION，这是全场比赛中惟一一次出现两位选手选用同一首歌曲，张超凭借自己出色的发挥再一次征服了裁判，观众的掌声也给了他夺冠的信心。进入决赛后张超将面对的是自己的队长，而且GJ曾经还是张超的师傅，虽然张超的实力已经被大家认可，但对他自己来说或许战胜自己的师傅才是最有意义的事吧。在季军决赛中，人气选手小爱用实力击碎了SMT包揽3甲的美好愿望。

在本届舞林大会的巅峰对决中，师徒两位选手都充分发挥了各自的特色，充分展示自我。姜还是老的辣，GJ终究再一次用实力使众人信服。看来张超要战胜师傅的梦想，只有留到下一次的比赛才可能实现了吧。至此，由山丽网安公司特别赞助的正阳－安铁诺上海ez2dancer04－05联赛的第一轮全部结束，冠军GJ，亚军张超，季军小爱。赛后舞迷们纷纷涌向自己的偶像，不知是在询问技术还是讨要签名呢。看来，我们的电竞也有属于大家的明星呢！



▲本次舞林大会的盟主阿杰的劲酷舞姿。



胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗

《WE8LE》的最大亮点就是网络对战，如果我们的玩家也能够加入到这个网络对战的行列当中，我想那又是另外一番景象了。《WE8LE》似乎不需要对应硬盘，只用网卡就OK了，这也为我们与世界各国的玩家进行交流创造了有利条件，希望等到游戏推出之后有条件的玩家都到网上去打联赛去！

欧洲联赛大部分进行冬歇期，巴萨成为冬季冠军，小罗又是新“先生”，可谓双喜临门。但自己购入巴萨战衣的计划受阻——全城断货，这叫什么事儿？

现实足球之于《WE》，究竟《WE》可以继承多少？这是自己近来经常思考的一个问题。不知道各位球迷玩家对此有何看法？欢迎来信与阿迪一起讨论。在以后的WE专页中将可能会尝试进行这一方面的一些实践计划，届时希望大家能够来信提出自己的看法。对于明年3月3日预定发售的《WE8LE》十分期待，在本期的新闻中各位球迷玩家可以看到本次新作的最新介绍。最后，恭喜舍甫琴柯获得金球奖！

打造传中的走廊

文 aleale/同盟原创组

技术理念

传中，是现实足球中一项传统进攻战术，而和传中相呼应的，就是中锋的头球和射门。在《WE8》中，传中和头球攻门也是相互相承的，除了需要掌握足球的相关知识，当然还得依靠熟练操作。

从现实足球来看，巧妙的传中，通常是在边路球员突破之后，取得一个身位的空间优势，然后抓住这个机会，传出好球让前锋破门。在《WE8》中，一个身位空间优势的取得却并不容易，而一旦我们取得这样一个传中的空间，那么传球质量将大幅度提高，进球将是轻而易举的事情。不过，在对手滴水不漏的边路防守阵型面前，如何利用熟练的盘带撕裂对方的防守，如何完美地取得的空间的优势，我们需要研究传中的这个话题。传中的模式通常是这样子的：拿球晃动重心→突破对手→取得至少一个身位的空间→选择传中方式→成功传中→射门。那么在传中前，我们至少需要知道的是我们应该如何拿住球，如何晃动对手的重心。

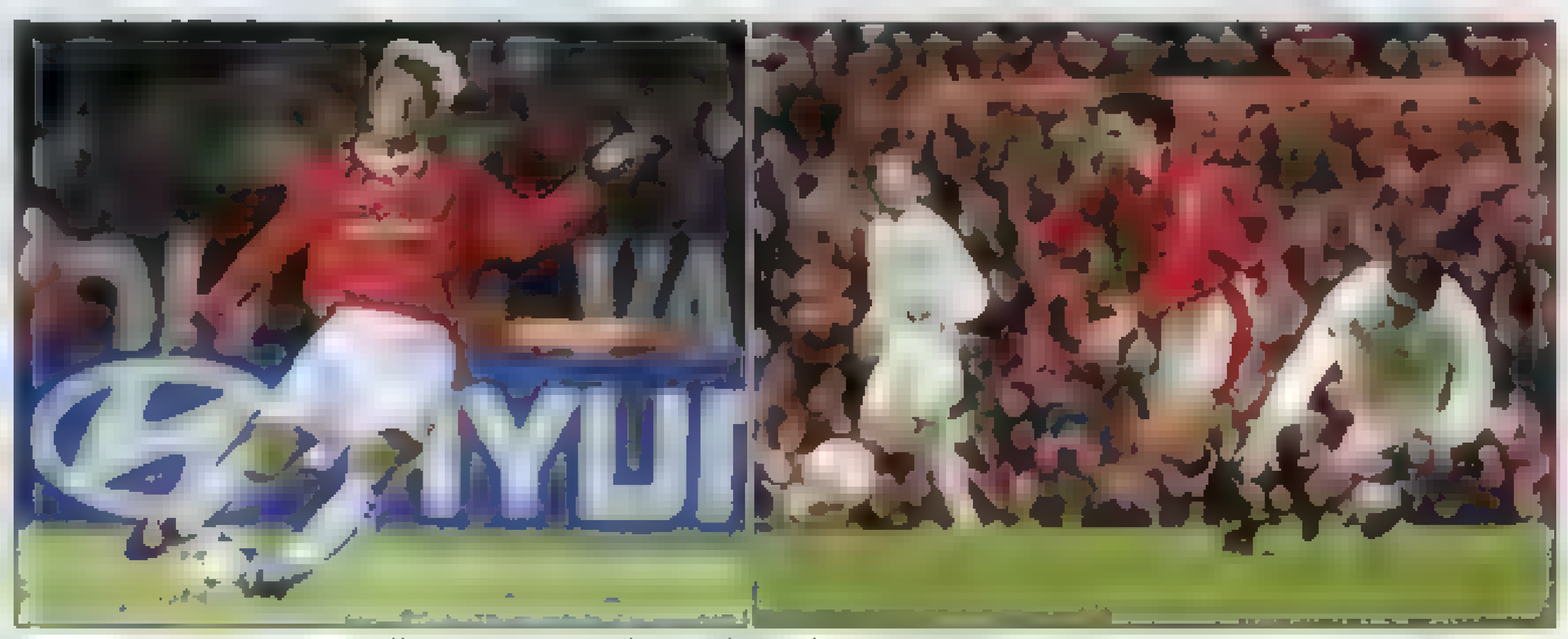
实际操作

《WE8》中，球员跑动的“重心”和“惯性”做得非常逼真，我们完全可以效法现实足球，真正利用游戏的“惯性”特点，通过踩停球的操作，成功晃动对手重心，实现犀利的突破。从操作上来说，踩停球相当简单：在任何加速盘带过程中放开十字键，然后按一下R1，那么控球队员就可以将球正面踩停；当按R2时则是面向内侧踩停球。要能在实战中合理运用这两个动作，则需要我们在熟练掌握动作细微区别的同时，在操作上将踩停球和不断的变向以及加速结合起来，让盘带节奏自由而张驰有度。我们观察到，R1和R2踩停球的细微差别在实战中具有不同的用途：R1踩停球后面对的方向没改变，更适合于踩停后再次直线突破；R2踩停球后面向内侧，则可以结合再次加速实现变线过人。当然，晃动对手的重心后我们还得突破，因此我们需要掌握另外两个盘带的招牌动作，一个是强制移动，另一个是绕跨盘带。

强制移动，就是硬拼速度取得身位优势，因此在使用的时候我们要注意和对方防守队员的位置关系，一般来说，当我方球员和对方球员平行，同时边路比较开阔的时候，我们就可以使用这个招式强行甩开对手取得身位优势，为传中做好准备。

绕跨盘带有三种方式，我们经常用到的是1次绕跨盘带。而在突破之前，2次和4次绕跨盘带的护球效果往往更加明显，而在做完盘带护球之后，如果我们再接上一个R1加速跑，也可以达到取得一个身位优势的效果。

当我们取得了一个身位的优势，下一个动作就是传中了。以前讲过，根据按○键次数的不同传中具有三种方式：按一下是起高球，速度比较慢，对中锋的身高和头球精度的要求比较高，例如扬科勒；按两下是半高球，对中锋的身高要求不重要，重要的是有强烈的进攻和抢点意识，例如因扎吉；按三下是地滚球，要求中锋具有非常快的启动速度，抢点射门，例如艾托奥。L1+△传空中身后球，则是在空档比较大的时候，给中锋喂舒服的球，停下再射门吧。总的说来，传中的操作按键选择和先前的观察队友跑位的情况分不开的，同时，传中前一个身位的取得也可以提高头球攻门的命中率，球员本身特技“传球者”或者“边路好手”可以让传中的质量更加好。



▲昔日曼联双翼的突破与传中，永远都是经典。

对于中锋来说，处理传中球的方式，主要还是依靠自身的素质决定的。如果是身高强壮的中锋，多采用第一种传中球处理比较好；敏捷型的前卫或者抢点型前锋，则多多采用突破后的第二种传中吧，如果是速度型前锋，那么传前点的地滚球显然是比较合适的。当然，我们也可以再取得一个身位后稍微的欺骗一下对手，如果能够送出假传真带继续突破或者是拉球回扣后再行传中，也许这样的变化会有奇妙的效果。

阵形数据

传中的阵型通常是在边路做文章的阵型，因此边后卫、边前卫和翼锋就成为了下底传中所必备的人员。球场有两个边，那么我们在安排阵型的时候就要尽量安排两个边路的下底，这样才能构成立体的进攻。无论4－4－2、3－5－2、3－4－3亦或4－3－3，都有着两个边路的阵型特点，目前流行的4－2－1－3阵型也在此之列。现实足球中的边路球员具有速度快、平衡性好、传中准确性高等特点，那么，这些特点在《WE8》中又是如何表现的呢？

《WE》毕竟是一个用数据说话的游戏。高水平的边路球员具有以下特质：攻防数据之差决定了边路球员的位置。一个攻防数据之差超过30的球员，要么非常靠前要么非常靠后，而边路球员通常是防守助攻都需要参与的，因此在攻防数值上就应该更多的选择差异不超过30，也就是攻守相对比较平衡的球员。速度、启动速度和体力是边路球员奔跑的基础，边路的特点决定了边路球员需要大量地参与边路攻防，因此不断的折返跑对上述能力数值要求较高。

敏捷性、盘带精度、盘带速度以及停球技术也是边路球员在拿球时的重要数据。边路的活动空间非常窄，“在受限空间内进行精确盘带”就成为了边路球员盘带突破的重要保证。

利足是边路球员选择上的另一个重要问题：左脚球员打左路，右脚球员打右路是传统阵型的选择，利足在惯用一侧有利于突破后的传中；左脚球员打右路和右脚球员打左路，则更多是采用了内切变向后的射门。从数据上来说，逆足精度和逆足频度决定了边路球员在左右两方的位置，上述两项数据评价都高的球员，其实就是双足，可以放在左右任何一方。

特技上的“盘球者”、“位置感”和“空切”都是由电脑控制的边路球员自动跑位的重要特技，属于被动特技之列。而“双足假动作”和“控球者”则是属于主动特技，在玩家本人控制球员盘带突破的时候更有效。“控球者”特技使得控球时球不离脚，“双足假动作”可以做出各种不可思议的盘带。

《KOF NEOWAVE》入门研究

文 上海kof精英战队

SELECT

这次选择的角色是柴舟(草薙柴舟)和MA(不知火舞)，选择柴舟的原因是他在每一个模式都有很强的打法，而MAI则是因为她的打法比较丰富。另一些人气角色比如KING、IOR等比较适合SC模式，换用其他模式就相对要弱上不少，而SC模式是目前最流行的模式。

基本技

自《98》以来(《2000》的援护不算)，柴舟已经"闭关"6年之久。如今在《NW》上重出江湖，一出手便是风起云涌。跳攻击无论是ABCD都有着相当强的判定，不过A、B出招快，击中对手后造成的硬直也短，一般落地后不能追打，所以适用于空对空；D的出招速度、判定时间和判定强度比较平衡，无论对空对地都不错；值得一说的是C，柴舟的跳重拳在《NW》中被大幅强化，众所周知KYO的奈落落出招速度很快，判定强度也很高，但是判定范围很小。柴舟的跳重拳在出招速度和判定强度上略低于奈落落(仅仅是略低)，但是在判定范围上要大得多，用好了基本就是空战的唯一选择。柴舟的站攻击相对跳攻击要弱一些，站轻拳速度快、有一定对空效果，但攻击范围小；站轻脚范围大一些，也有一定对空效果，但是速度上慢很多。站重拳除了在连招中使用外其他时候没什么用，站重脚和站轻脚相比威力大了一点，但速度慢。蹲轻拳和蹲轻脚都可以接站重拳，相对而言蹲轻拳容易一些，但没有下段判定。蹲重拳对空不错，但范围实在是小得可以。蹲重脚有一个奇怪的感觉，似乎可以强制收招，举例比如柴舟蹲重脚，IOR站重拳，一般情况下应该是IOR的站重拳比较快，能够打到正在出蹲重脚的柴舟，但是这时如果柴舟按→就可以直接防御(脚伸到一半缩回去了)。



必杀与超杀

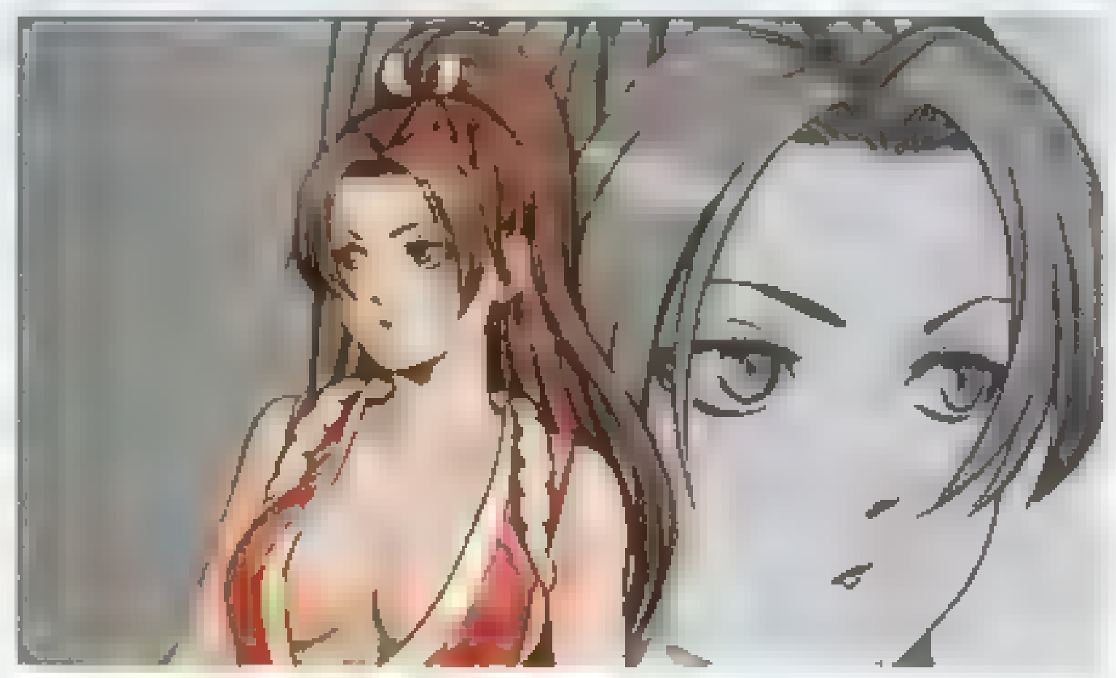
必杀技方面的威力都比较大(柴舟在《NW》中的攻击力之强实在另人费解)，鬼烧经常是一打一个COUNTER，算得准的话几次下来对方就不敢跳了。轻炎重距离变短，重炎重速度变慢(相对《98》而言)，近距离无能量情况下站重拳→轰锤→轻炎重是不二选择，但是稍微远一点就会打不到。超杀方面，迫于大蛇薙的"淫威"，都基本上是没有出头之日了。MAX2薙镰是连续五个暗拂，威力依次递减，出招较慢，比较难命中对手，但是第一个暗拂出去后柴舟可以移动(有点像《97》、《98》的神乐)，在最后一个暗拂命中时再加上一套跳重拳→站重拳……这威力恐怕只能用BT来形容了。柴舟的弱点，也就是上文说到过的——攻击范围小，碰到手脚比较长的对手时不太好打，对付这样的角色似乎只有用暗拂配合鬼烧牵制("波升"战术)，要耐心地打，硬拼反而容易中对手的圈套。

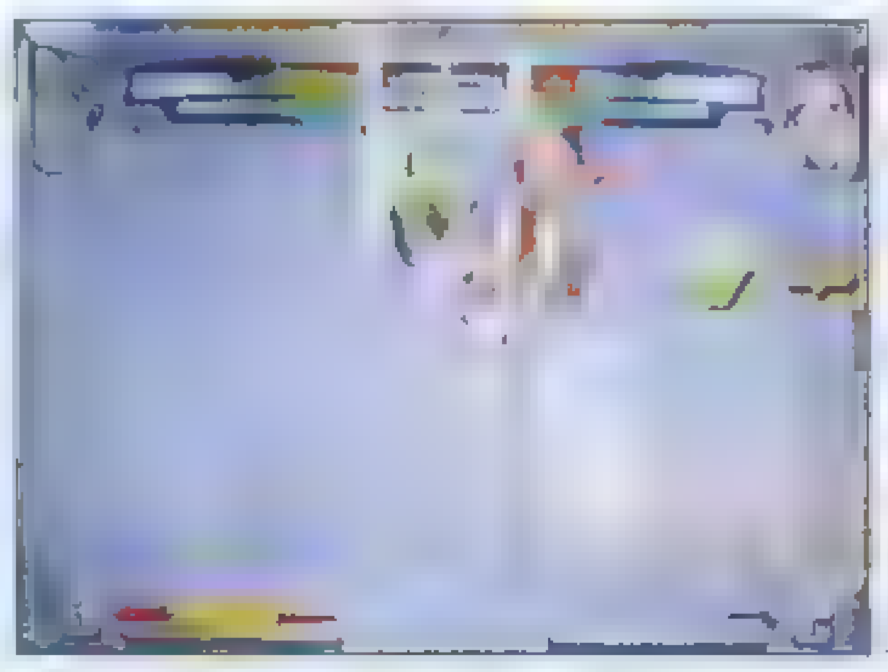


SC模式	神悬SC确认是使用SC模式的柴舟最基本，也是最需要掌握的。所谓确认就是对方中招就是SC大蛇薙/MAX大蛇薙，对方防住了就SC暗拂。轻轮车也有类似的效果，不过平时使用的机会相对较少，如果也能熟练掌握的话自然更好。
GB模式	破防攻击→HEAT状态发动→大蛇薙是使用GB模式柴舟的必修课，及时防御→蹲轻脚→站重拳→轰锤→大蛇薙则是比较"上级者向"的打法，如果在对战中成功使出，那么无论是场面上还是心理上都会给予对手沉重的打击。
MAX2模式	没有特别的打法，因为MAX2模式的攻击力本来就是3个模式之首，再加上柴舟本来就与众不同的攻击力，狂攻压制配合"波升"牵制，有机会一套站重拳→轰锤→大蛇薙就是半血，当然这一种打法是绝对不允许失误的。

基本技

《NW》中的MAI基本上和《02》差不多，速度上稍微变慢了一点点。垂直跳轻拳有很远的攻击范围(像BILLY一样)，非常适合于空中牵制。跳轻脚出招快、对地判定较强，跳重拳一般用于空对空，不过判定强距离短，碰到手脚比较长的对手时会吃亏。跳重脚各方面性能比较平衡，一般情况下值得信任。MAI的空战还有一个法宝——空投！虽然《NW》的空投已经不像《97》那样恐怖，但是威力不小且不能解拆的特性依然是其实用的理由。在被对手小跳攻击压制的时候看准时机一个空投，不仅可以缓解自己不利的局面，而且多用几次后给对手造成的心理压力甚至超过一般角色的升龙。站攻击方面轻拳对地、轻脚对空牵制，站重拳、重脚不太实用，但是在把对手逼至角落后，如果对手起身跳跃的话近身重脚绝对可以打下来(有自信的话可以用空投)。蹲攻击只有重拳确认值得一说，打中接红鹤之舞→重龙炎舞/超必杀忍蜂，被防御就接轻龙炎舞。从《97》开始，MAI的蹲重拳就可以打到跳攻击出得比较早的对手。《NW》亦是如此，但是判定要弱一些，推荐艺高人胆大者使用。





必杀与超杀

必杀技方面和《02》没有太大区别。花蝶扇引诱对方跳跃，轻龙炎舞对空这种类似"波升"的打法依然成立，飞鼯之舞(地面)之后的各种变化用好了也非常让人头痛。超杀方面威力都比较弱，MAX超必杀忍蜂可以用来对空，而且收招较快。一个比较"赖"的打法就是不断攻击打到对手即将破防，然后拉开距离花蝶扇→花岚，基本上是必中，很难破解(如果有人能超能力先读对着花蝶扇放霸王翔吼拳的话……)。MAX2不知火流-九尾之狐讲究的就是出其不意，一旦被对手看出自己的意图，那就不可能打到了，这一点似乎只可意会不可言传。MAI的弱点是部分招式收招较慢，比如龙炎舞，一旦被对手看准后使用能量紧急回避的话就会吃大亏。

SC模式	SC模式下有3个能量，所以超杀非常好用，一旦有2个能量对手就几乎不敢乱跳，配合花蝶扇→花岚的打法更是恐怖。
GB模式	GB模式下目前还没有发现有什么特别强的打法，及时防御对手高段跳攻击→小跳空投(神技？！)
MAX2模式	MAX2模式中MAI在红血状态下能量满非常恐怖，对地不知火流-九尾之狐、对空MAX超必杀忍蜂让人站也不是，跳也不是。

GAME OVER

目前距离《NW》在内地登陆不到2个月，肯定还有很多未知的东西。从11.13上海NW大赛的角色选用率来看，在264人次中最高的是KING和柴舟，各26次约占9.8%。相比《03》中堕珑那高得令人发指的选用率而言，《NW》还是相对比较平衡的。但是最近日本一些比赛中MAX2模式的选用率开始逐渐占到上风，相比上海大赛SC模式选用率71.4%而言，是打法先进还是风格不同目前尚未可知。在加上理论上无敌的GB模式，《NW》还有太多的东西等待着玩家去发掘。在本文截稿前上海正阳游戏通过PASS WORD让使用7名隐藏角色(GEESE、RAMON、VANESSA、KIM、OROCH TEAM)成为了可能，方法是在对应角色上按START：GEESE-K'、AMON-MAXIMA、VANESSA-WHIP、KIM-JHUN、OROCHI TEAM就不用说了吧。目前初步感觉除GEESE外的6名角色类似于《02》，但又有着明显的不同。GEESE相比BOSS形态实力大幅削弱，不过对于一般角色而言这样的削弱是必须的。

©Sammy/©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社 SNK プレイモアの登録商標です

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动通道② 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

互动通道③ 手机短信：移动手机发送 DC+ 意见与建议到 33557770 联通发送到 93557770

读者意见是对编辑的最高指示！ UCG 期待着您的意见和建议！ 三条互动通道向您开放！ 也许一个小意见就会让 UCG 令您更满意！ UCG 会因你而变……

读者对1A封面赠品的意见

上海王政：怎么说呢！我觉得总 118 期杂志的赠品并不好！太麻烦了！而且说明也不清楚！

上海周华：本期封面可以打75分，比上两期好。

广州杨锴中：本期的封面我觉得很不错，首先是比较唯美、养眼，其次就是主要画面很少被字遮住。至于赠品我更是喜欢至极，希望以后多些送这样又可以当摆设（实用）又可以互动的创意赠品，不过最主要是要常送常新，尽量不要重复。

苏州丁悦：本期封面我非常喜欢，选用的绿色也让我觉得身处寒冬却能感受一丝春意。至于赠品嘛，可以说，是最近几个赠品中最好的。

上海蔡琼颖：赠品不错啊，很有创意，很喜欢。希望能多送点海报吧，好长时间没送了……

呼和浩特杨晓光：封面的MM不很靓，只能说凑和；赠品也不实用，费功夫，粘好后也不好看，干脆海报算了。

编：1A 的封面图是特意矫正前几期低龄化的一个实例，显得成熟一些，果然得到了大部分读者的认可。而赠品被不少读者评为"麻烦、不好看、不实用"。但杂志发售后，拍照发来邮件的读者人数大大超过了我们的预期。看来还是有很多读者对这样的赠品感兴趣。但综合读者们的反馈，我们今后会慎重考虑送出这类赠品。另外，本期不但继续依照很多读者所期望的那样送出海报，并且有一个很有看头很有创意的时尚别册——"PONG"送给大家！希望读者朋友们多多提意见啊！

读者对1A改版的意见

张家口康剑：我觉的每一个版式都不错，尤其是"前线狙击"和"游戏情报站"都很好看，给人的感觉很舒服啊，但是惟有不足的是目录，我认为不如以前好看了。

肇庆张宇航："黄金眼"颜色过暗，"游戏立方"字体不好看，"电子竞技场"字体太普通，"自由谈"标题不够醒目。

汕头杨乐源：总的来说，改版后很有新鲜感！继续努力！

上海姚晟杰："黄金眼"没以前好看了，感觉过于朴实了。

编：这次的改版，并没有得到一致的好评。这说明我们做得不够好。我们会综合读者们的意见，结合我们的实际工作，再作出改进。首先，我们在读者意见比较集中的黄金眼栏目作出了相应的改进，LOGO和边框的色调都作出了调整。希望大家能关注我们的改进，多提宝贵意见。

读者对1A特别企划的意见

上海周兆其："特别企划"看得我挺馋的。

苏州丁悦：其实我对这种类型的"企划"不是很满意，不是因为你们做得不好，我记得你们曾经也推出过像兵器之类的介绍。我觉得这种总结有点片面。但是作为消遣的话我觉得还是可以看的。

楚雄王贻佳：本期的"特别企划"很有意思，居然让我了解了些许食物文化，小编可真是有心啊。

长春张金："特企"制作得很好。充满诱惑力的图片加上充满知识与趣味的文字，简直是绝配，对于我这样从街机与FC起家的人来说，真有一种说不出的亲切感。

编：1A 的特企在创意和趣味性以及版式方面都得到了大家的好评。我们也很开心。但创意不是一直有，还靠大家多指点！

本期改进

存在的问题：改版后的黄金眼栏目感觉太沉闷了！

改进措施：黄金眼栏目的LOGO和边框的色彩我们都重新调整过了。

礼







问

1.本期封面您喜欢吗？

2.本期的别册PONG您喜欢吗？请您对它提出意见和建议。

3.您对本期的特稿和特别企划满意吗？为什么？

4.请评说本期攻略的最好和最差，并请您说说哪篇攻略的引言和攻略心得写得好。

5.请您对本期的Gamehalo提出意见。

6.欢迎大家指出杂志中的错误和不足之处。

读者对1A攻略的意见

秦皇岛赵宏伟：攻略很及时，《潜龙谍影3》的攻略正好派上用场，而且攻略很详细、实用。

北京何泽楠：虽然我对MGS这种类型的不是很喜欢，不过感觉攻略做得不错。《真名法典》也是这样。对这些故事性较强的游戏，用这种剧情＋流程要点的攻略排法我非常喜欢。

编：关于攻略的制作，我们会更加努力的！相信会让大家看到更多可喜的变化。

读者对电子竞技场的意见

苏州丁悦："电竞新闻"这类资讯方面的东西，我还是很喜欢的，至少比以前的"电子竞技场"有活力。

肇庆张宇航："电子竞技场"的版面感觉不够好看，再改一下吧。新增的电子竞技新闻不错，希望能多一点。

编：看来大家主要是认为增加了电竞新闻这样的版块是个好的变化。另外，我们的阿诅也会在版式方面改进的。

读者对1A光盘的意见

上海姚晟杰：《新魂斗罗》的不错，不过内容过长，而且这次《魂斗罗》难度不大，所以觉得一般。

广州杨锴中：中间部分非常精彩、热血，特别是《魂斗罗》和《死或生》那两段。

楚雄王贻佳：好想看看UCG有小编主持的节目啊，谈点大家关心的话题，象新闻一样播报。

成都曾志鑫：新作做得挺可以，喜欢黑魔法师音乐会，可惜，只是一点点。

编：不少读者提出过要小编现身主持节目。其实，11AB合刊的DVD中萨雷就已经出现在大家面前做过主持咯。难道大家还想继续看到他？

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	南宁 张 博	上海 尚晓晨
[illegible]	[illegible]	[illegible]	桂林 覃庆成	上海 沈 昭
[illegible]	[illegible]	[illegible]	沈阳 崔秀莲	苏州 郑 俊
[illegible]	[illegible]	[illegible]	贵州 杨晓珍	南京 甘健雷

1A 互动信箱送礼名单

[illegible] 上海南东新区 陈仁华

[illegible]

133***98997
135***99314
135***58131
135***46548
135***29074
136***09590
136***34730
136***19383
136***27393
137***98331
137***82812
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
138***67373
138***82938
138***10352

UCG 期待着读者们的意见和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

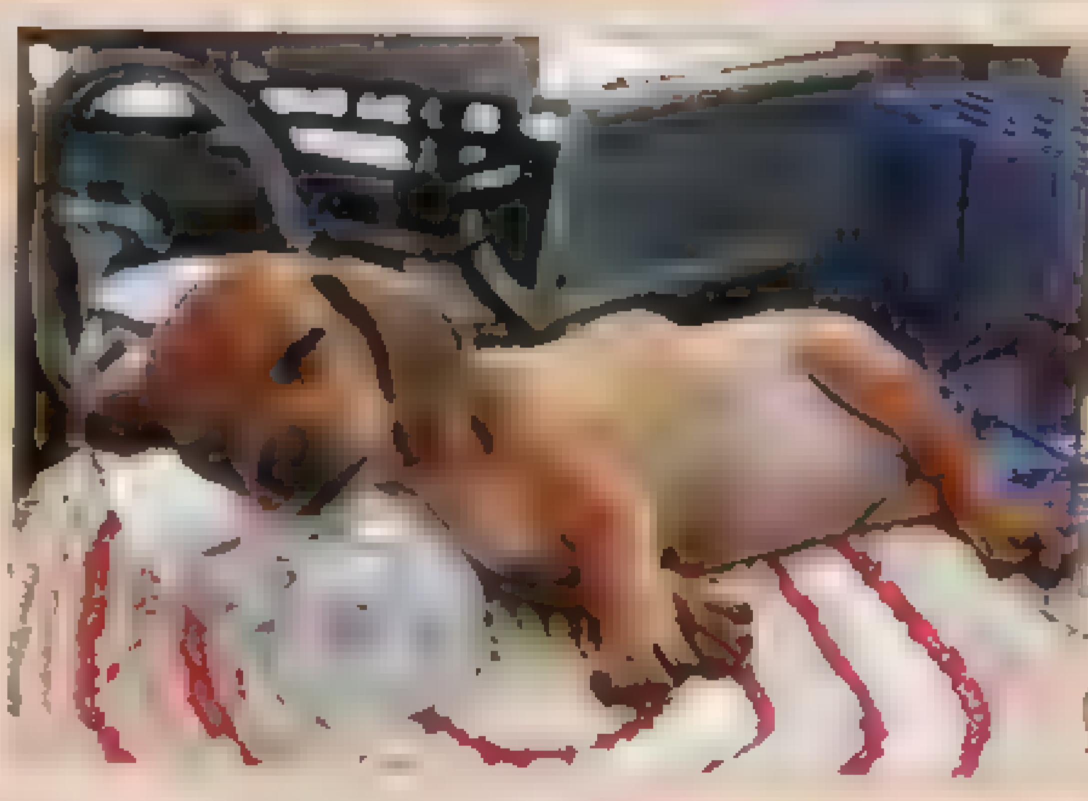
请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持：纱迦

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770



☆NDS和PSP的大战已经打响，远在中国的我们也能亲身体会到这场战斗的残酷性。现在NDS的价格已经比较合理了，加上目前又没有什么翻新机，心动的玩家就已经可以出手了。而PSP则在国内还是绝对的贵族机种，尽管PSP的机能给了所有玩家前所未有的震撼，但奸商们叫出的天价更令人震撼，不知何时才能降至合理价位啊！

☆今年1月有不少好游戏要发售，尤其是1月27日——《数码恶魔传说2 天魔变》、《慢性死亡 铁拳尼娜·威廉姆斯》、《王牌机师A.C.E 异世纪传说》、《biohazard4》、《三国志英杰传》、《三国志孔明传》……这完全就是不给大家春节期间拜访亲朋好友的时间嘛！看来中国玩家即将迎来一个有史以来最为丰盛的春节游戏大餐！

☆《真·三国无双4》终于公布了！而且连售价（6800日元）和发售日（2005年2月24日）都已经定了！现在已经有好多新情报，下期就会为大家献上非常详细的介绍！什么都不说，明年最佳游戏绝对就是它了！（谜之声：应该是《真·三国无双4 猛将传》吧？）

☆截稿前刚刚拿到《决战Ⅲ》，这款游戏发售前在日本就已经获得了极高的评价。喜欢前两代的纱迦本来就对3代非常期待，这下子更要认真体验一番了。游戏素质果然不是盖的，全新的玩法加上丰富的隐藏要素，若不是工作太忙，定要仔细体验啊！向喜欢战略游戏的玩家强力推荐。

新小编 雷伊参上

各位读者大家好，我是新来的小编雷伊。虽然接触游戏已经很久了，可这么多年来，雷伊的游戏热情不但丝毫没有减退，反而随着新主机和新游戏的发行及公布不断攀升呢。(笑)能够加入这个大家庭，雷伊感到非常荣幸，同时又充满着期待。荣幸的是自己终于能够踏上与自己兴趣相关的工作岗位，期待的是这意味着自己已经从一个普通的游戏玩家转职成了一名游戏编辑，今后将与广大读者一起分享所有优秀的游戏。



▲小编形象正在全力赶制中！

说到喜欢的游戏类型，雷伊和广大玩家一样，基本上都属于杂食类，诸如RPG、S·RPG、文字AVG等游戏类型在雷伊心目中更是有着绝高的地位。由于刚刚走过学生时代，因此，携带方便、操作简单的掌机游戏就成了雷伊学习之余的最好消遣品，对于掌机游戏雷伊可以说是比较娴熟的了，所以雷伊今后在UCG上主要负责的还是掌机方面的内容。两大新时代掌机NDS和PSP已经先后发售了，它们各自不同的定位以及那丰富多彩的游戏是不是给大家留下了很深刻的印象呢？要想了解它们更多更快的消息，各位读者今后还要多多留意我们的杂志哦，雷伊一定不会让大家失望的。

除了玩游戏外，雷伊平时还喜欢看看动漫、收集流行CD什么的，相信很多年轻玩家都和我有着一样的爱好吧，以后我们可以多多交流哦。最后，作为一名新成员，雷伊希望大家能够多支持我，多给我的工作提出宝贵意见和建议，这样我才能更好地满足读者们的要求，谢谢大家了！

本期编辑部流行游戏

《山脊赛车PSP》以其超强的画面表现震撼了整个编辑部！胜负师、GOUKI等玩过《R4》的小编玩过之后都连呼感动，铭风更是忙中偷闲把全部隐藏要素都打出来了！相比之下虽然NDS也有《山脊赛车NDS》，但完全就被大家给忽视了。而正因为《山脊赛车PSP》大行其道，所以小编们想玩其他PSP游戏也很难啊！夺得第2名的《重生传说》在编辑部内也是FANS多多，卡伦、沙罗、邪魔天使是必定会捧场的，若不是众小编工作繁忙，玩的人还会更多。

山脊赛车PSP	9人	胜负师、铭风、SOUL、GOUKI、多边形、泰坦、LIKY、猫太、马修
重生传说	5人	卡伦（1）、阿修罗、邪魔天使、猫太、沙罗
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗
真·三国无双（PSP）	4人	纱迦（7）、沙罗、邪魔天使、马修
洛克人X8	3人	阿修罗（1）、猫太、SOUL

一句话点评

目前一句话游戏点评还是以短信为主，中国的短信文化果然发达。在此请写平信和发Email的读者们加油，被评为当期最佳的短信的话会有奖励的哦！上期被评为最佳的BEYOND这期又发了新的短信过来，不过——别忘了把你的地址也发过来啊！

TO **《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》**：现在我一看见衣柜就想翻，一看见罐子就想摔，真希望明天去老师家补课时别做傻事！

——高辰

TO **《潜龙谍影3 食蛇者》**：Snake，新任务：为避免中国玩家暴动，再次空投你到采利诺亚斯克山区。任务目标：解救去那儿取丛林生存手册而迷路的邮递员！

北京 136XXXX8310

TO **《真·三国无双4》**：全宇宙的票都投给《真·三国无双4》！

——长春 133XXXX2905

TO **《波斯王子 武者之心》**：

艰难险阻当显时之能力

厄运缠身不失武者之心

——泰安 A.L.R

TO **《潜龙谍影3 食蛇者》**：Snake君果然强，吃蛇吃鸟吃鳄鱼，可谓大小通吃，吃嘛嘛香。生存主题被诠释得淋漓尽致，在下不得不说：小强，I服了YOU！

常州 137XXXX1120

TO **《重生传说》**：新的战斗系统，与众不同的主角，颠覆传统的主题曲，传说系列重生了！

上海 137XXXX5620

TO **《瓦里奥制造 摸摸乐》**：摸出精彩吹出快乐！每次手酸嘴麻，再看NDS全是口水……

——北京 139XXXX9610

TO **《潜龙谍影3 食蛇者》**：芳草碧树潜龙谍，如影似魅悄悄然，自然与我为一色，栉风沐雨食蛇者。

—南昌 BEYOND

TO **“《传说》系列”**：

惊天幻想创传说，无尽永恒成传说。

轮回宫命奏仙乐，直待重生续传说。——上海 潘伟

编辑部的故事

某编（因未经当事人许可，故将名字隐去）校稿，每发现一个错误总是要跋涉至很远的同事桌上借笔标记，终于有一天同事不堪其扰，把笔送给他。没想到他竟然不收，问其原因答曰：“我写东西不认真，经常犯错。为了警告自己，我决定每发现一个错就要惩罚自己多跑一遍，这样再写东西错自然就少了。”众人闻之半晌无语。

纱迦大学时期曾有一位玩友，每次存钱都把钱存到一个离学校极远的银行里。每次用完生活费后取一次钱就得花上半天时间去取钱。我建议他把钱存到学校旁边的银行里，他却说他之所以这样做，就是要让自己体会到取钱的艰辛，这样平时自然就会注意节省了。此二人若要见面，必定会相见恨晚。



相信我，这真是那本有陈慧琳签名的《游戏机实用技术》……

当时忙中出错，给了一支细头签名笔，再加上她赶时间，所以签名很不清楚。说起来签名也是得看时间的，TGS展上请稻船敬二签名，因为人多，他就随便画了两笔，后来回来给大家看，没有一个人能认出来。而请水口哲也签名时正是散场之际，他工工整整地把自己的名字写上去，还附上时间地点，最后还写了祝词……

七大“人犬”搭档



放眼看世界历史，人和动物的合作已经有不少年头了！下面让我来历数一下游戏世界里的人犬搭档吧！我是赵洋，请多指教！

1.影舞者（MD）：历史最悠久的一对，没有狗就没有办法拿高分。

评：狗主要就是用来克枪手的，遇到BOSS就没辙了。

2.侍魂（ARC）：加尔福特离开神犬就无法正常发挥。

评：就是就是！要不《侍魂零》为什么PUPPY会成为隐藏角色呢？

3.脱狱潜龙（PS2）：没狗怎么找炸弹？

评：不用说了，没狗根本就玩不下去。

4.狂城丽影（PS2）：游戏未发售，估计也是个离开狗活不了的角色。

评：古有爹爸、女人和狗，今有古城、女人和狗。

5.FF8（PS）：女主人公的狗可是会全体无敌的哦！

评：狗学必杀技居然是看爱犬通信，那招许愿星的确很强哦！

6.KOF（ARC）：玛丽的狗会叼衣服，绝对无人可比。

评：推荐大家去看《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》里玛丽对吉斯的开场，当狗叼着玛丽的衣服欢快地跑向吉斯那边时，被万恶的吉斯……

7.天诛叁（PS2）：忍犬从开始的垃圾道具不断努力，终于在3代里可以和主角们平起平坐了。不信？它可会暗杀啊！

评：不要说是会暗杀的狗，光是离着远远的跑过来偷咬一口的那种就已经够可怕了！

防止玩游戏头晕的方法！

安徽 徐阳

向来就有很多人玩某些游戏时会感到头晕，一般说来FPS是最容易让人头晕的。不过最近还有人说他玩《勇者斗恶龙Ⅷ》都会头晕，这就未免太夸张了一点。下面为大家介绍几点注意事项，相信会对大家有所帮助！

其实之所以会有头晕的感觉，主要是因为玩3D游戏时视角经常会发生变化，镜头这么切来换去的，自然就会令人头晕了。（我就不信有人会对着一张静止的图片也能头晕。）只要注意以下三点，相信会好很多：

1.玩游戏时不能离电视太近，一定要让自己的视线能够涵盖到电视以外的东西。

2.玩的时候最好头能够靠在一个物体上，推荐沙发背。

3.角色的移动尽量只用上下，当要向左或向右时请转对方向，再按键将视点切换到身后，不要边走边转。

以上3条简单易行，只是第3条在玩FPS时很难保证。但玩《真·三国无双》这种游戏时是绝对可以做到的。祝大家能够克服头晕这一关！

本期之最

最有诗意的读者

记得有一次，我和室友们一起谈论中国的游戏，开了一个长达四个多小时的卧谈会，那场面真可谓空前绝后啊，大为感慨。为了尽兴，又充满激情地大喝一杯。第二天醒来后，发现枕边还放着本UCG，油然而生一种“今宵酒醒何处，游戏机实用技术”的感觉。（笑）

洛阳顾嘉敏酒后即兴而作。

最洒脱的读者

作为UCG的读者，早已将生死置之度外。等我百年之后会有人烧给我UCG，这样我就满足了。

这位读者的签名同样洒脱得让人无法辨认……

最眼尖的读者

若没看错，1月A第105页D·S的电脑上显示的是打曹仁吧？

厦门的郭绍航读者请受D·S一拜……

最豪迈的读者

我第一次玩《MGS》通关后出来的评价比卡伦的称号更少见，毕竟“Pig（猪）”只要多被人打，多吃军粮后即可得到，而我的称号是“Shark（鲨鱼）”，达成条件只有一个——多杀生，我的记录是400多人。

阳泉的杨帆同学似乎在把《MGS》当成清版过关游戏来玩……

最细心的读者

恭喜胜负师不放美女桌面连续十期，两位数达成。

这位乌鲁木齐的宣震平读者，我只能无奈地告诉您，其实胜负师他是有苦衷的……

最有洁癖的读者

很想问一下GOUKI，为什么每次在杂志中见到他，他都是穿着10号球衣，难道他从来都不换衣服？请众小编一齐鄙视他一次！

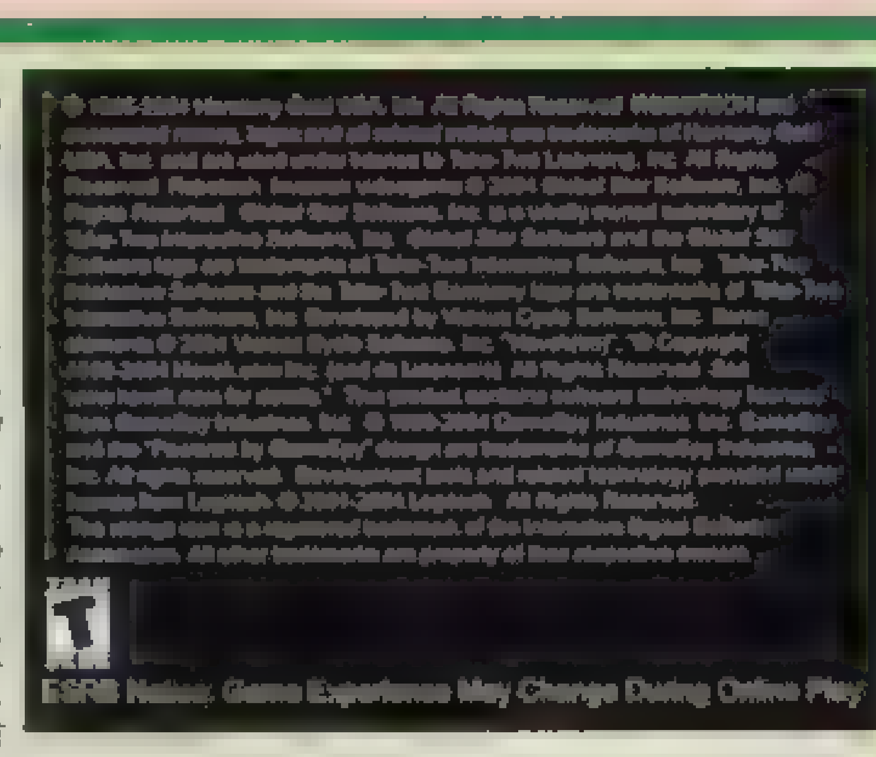
好，GOUKI，代表福建的钱敏同学，我们鄙视你！

最关心编辑的读者

《游戏机实用技术》的各位老编小编你们好！工作辛苦了！为了全国千千万万玩家的幸福，你们牺牲了自己珍贵的青春和宝贵的时间，我代表全国的玩家向你们道一声：辛苦了！这次写信并不是有什么问题或建议，而是昨天和老婆去看了《天下无贼》，没想到这次拍得这么棒，强烈推荐众编去看，绝对值！这次冯导绝对打败了张导……

以下删去抒发个人情感外加微泄露剧情的874字内容。在此对天津这位被《天下无贼》所感动的正在减肥的贝克汗脚读者的关心表示感谢。

上期为大家解释了一下杂志上出现的版权之后，关注每页下面那几行小字的读者果然大增。有读者对GOUKI、猫太等人要负担《WE》和《皇牌空战》等游戏的版权而深表同情。一般说来，一个游戏的版权只需一行字就搞定了。像《WE》这种游戏因为涉及的版权很多，所以版权信息也格外长。至于根据动漫画改编的游戏，那就更不在话下了。到目前为止见过最长的版权是美版的《太空堡垒 入侵》，至于有多长，看看附图就明白了。



www.plumbook.



成都 138XXXX6770：今日在书店入手《游戏机实用技术》，在路上遇到班主任，他问我："你没有课吗？"我说："有啊！"他说："什么课？"我脱口而出："《游戏机实用技术》啊！"刚说完发现不对劲，立刻改口："不！是计算机基础！"然后跑开。好险

想当初我上学的时候，还没《游戏机实用技术》卖呢！众编之中，阿迪曾号称来编辑部前从来不买《游戏机实用技术》，遭众编暴扁。被打得体无完肤之后才吐露真情：原来他总是看朋友的"霸王书"。

重庆 135XXXX0123：本来看到说《牧场物语 Oh!美妙人生》读碟慢已想放弃，但是看到您写了一句话"公牛是不能产奶的"，感到此游戏必玩，喜欢这含蓄的广告。反观其他编辑，应该多学习

汗……加这句话只是因为以往的《牧场物语》养的牛必能挤奶，故才这么提醒一句。不过广告之说，的确无从说起啊！

查明彦：我是南京钟山学院的学生。我们这个班虽然是全国第一个电子竞技类的专业，但是主要以电脑游戏为主，玩电视游戏就我和我另一个同学两个人。我同学是《WE》和《无双》的爱好者。我是《KOF》的重度爱好者，是常熟第三名。（呵呵）其他的大都是网游爱好者，竞技类游戏主攻CS，会玩魔兽和FIFA的人都不多……不要听我们名气那么响亮，其实我们面对更多的是压力，人人都想成为职业玩家，但现实并不是我们所想的那么乐观……最近我正在研究《MGS3》，没话说的好游戏啊！现在的我在学校专门为我们提供的机房里上电子竞技课。我又要开始进入反恐的世界了！最后祝杂志越办越好！我们的口号是：好好学习，拼命玩！你们在努力，我们也在努力，杂志和玩家就是连在一起的金子——是要一起发光的！属于我们的明天应该是辉煌的！

与查明彦闲聊的过程中，发现他们的压力还是挺大的，不少同学都有转系的打算。不过领导部门对他们还是相当关注的，他们也经常接受各大媒体的采访，前途看来还是挺光明的。加油吧！中国第一个电子竞技专业。

洛阳 顾嘉敏：那个东兵纸模尤曾下来我就用了1小时23分17秒，在折叠的时候，我就开始受不了了，有的地方还需要改进一下，做工算不上精细。唉！白白浪费了两节语文课。在此佩服一下胜负大哥，你是怎么做好的？难不成是我太笨了？……后来我把遗体送给一位学艺术的MM了，看她是否能搞定。上帝与它同在，阿门！

1小时23分17秒！您确定自己的手表无误吗？咳……我的意思是，希望您那位MM能习得复活魔法，将纸模起死回生。

四川 邓哲耀：我建议在每期杂志外套层夹子，因为每期杂志中的小礼品总被人拿走，真是丧尽天良，由于我最喜爱的霞也被拿了，很是气愤。不过也因此躲过一劫。上次女友帮我买UCG，她发现女性人物很多，而且都比她漂亮，所以她就要以切断对我的"经济援助"为手段，逼我在看UCG前先看她，我的天！（UCG可是我的第一情人！）

送您一个建议：UCG与GF，两手抓，两手都要硬！

湖北 刘陆：让D·S出来向我赔罪！书一到手，立刻翻到特企，食物的真实图片映入眼帘，口水早已三尺长（我已经饿得不行了，毕竟是深夜12点嘛，听马妍MM说吃夜宵不好就改了这个习惯）我看着看着，不知怎么把舌头给咬了，鲜血直流。D·S你说该怎么办吧？假如你不交代清楚写作动机，我就要向法庭告你意图谋害像我这种挑灯夜战的读者。好了，D·S你可以退下了，想好该怎么做了吧。

嗯，想好了。请速把杂志寄还回编辑部，我们将为您免费更换一本"无图版UCG"，同时附赠医疗药品若干。对于给您带来的心灵上与肉体上的双重伤害，请允许我致以深深的歉意。（笑）

大连 杨驭越：赠品（DOA立卡）刚拿出便被一男同学拿走，几人轮着看，被女同学看到，问是谁的，结果大家以为我是变态，我连忙说是买书送的，结果她们一边用怪异的眼光看着我一边说"你买的那是什么书啊？"我买的是UCG……我真是不知道该说些什么

你应该义正辞严地告诉她们：食色性也！

136XXXX7473：福建东南台现在播出的连续剧《樊梨花》中有部分背景音乐用的是《鬼武者2》的背景音乐，完全一模一样

自从上次报道了央视采用《异度传说》音乐之后，又有部分读者发来自己的小发现。不过想想《真·三国无双3》里出现《康定情歌》的往事，音乐这种无国界的东西就不用太过于追究了吧？

北京 丁毅：纱迦您，还有GOUKI"样"以及多边形"样"是同一个编辑室的吧？（12月的天，有编辑部"小木村"之称的GOUKI和多边形大大，在办公大楼的楼顶大演UCG版的MGS。呵呵，这在我们北方是不太可能做到的吧，要小心GOUKI大大的身板……我们这边这几天实在是太冷了，前两天还飘起了雪花呢。）

咳，"小木村"之说从来不见流传，其实编辑部中对GOUKI的爱称是——"黑人"。这并不是因为他很黑，只是他总是在烈日下踢球，所以肤色极为健康罢了。编辑部里大约有一半人都有外号，如果纱迦没被人灭口的话会择一适当时机公开的。

内蒙古 熊健：光线反射将"特别企划"图片信息传入眼中，通过视感受器产生神经冲动，经视神经、传入神经等周围神经系统传递给大脑皮层下的中枢神经系统。中枢神经将脉冲信号进行处理、分析、计算、转换，再将信号通过传出神经传递给唾液泉的效应器，唾液腺接受指令开始分泌唾液，最终汇集成口水，顺嘴角流下……

看到这段评价1月A"特别企划"的话，我仿佛找到了少年时观看《动物世界》的感觉……



杭州 张元元：我是圣诞节这天出生的，我想知道有什么著名的游戏女角色也是这一天生的，不知你们能否帮到我？

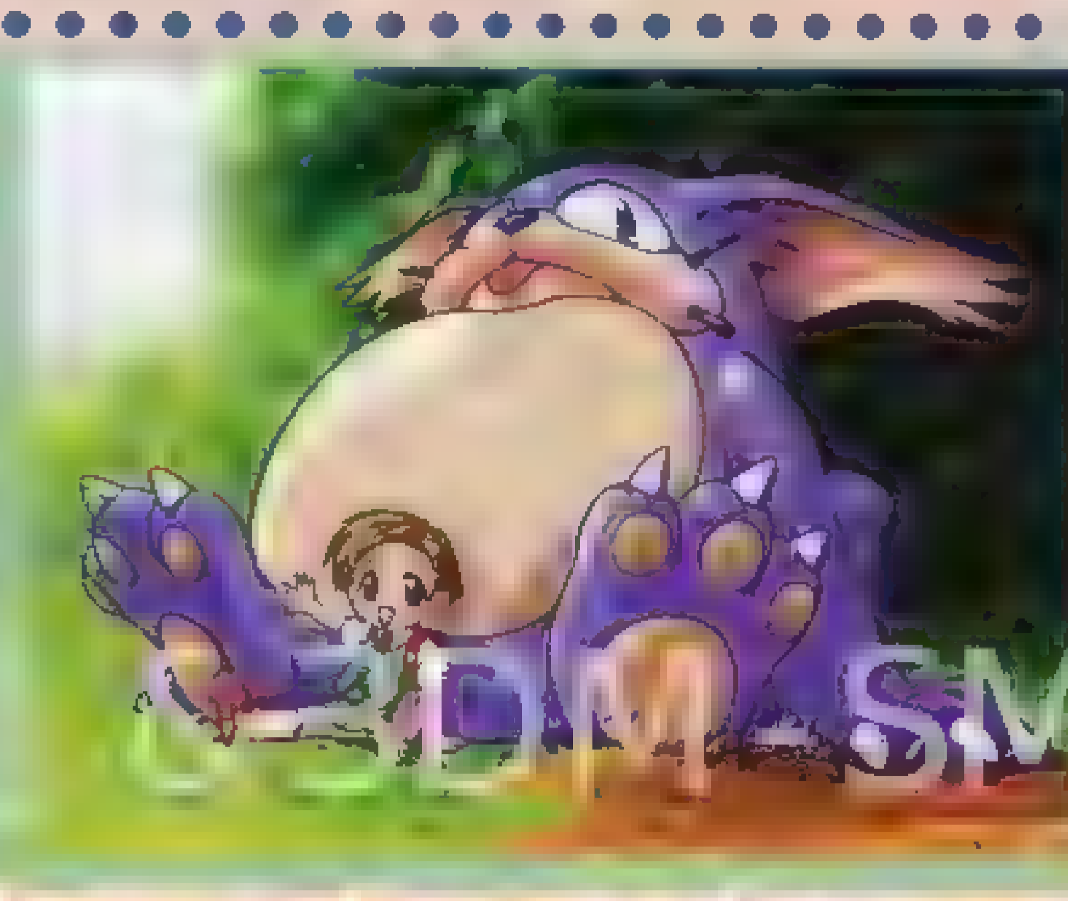
你算是问对了人。我正是那传说中的生日魔人啊，想当年曾在"读编往来"里做了一年的游戏明星生日表，这点小问题自然不在话下了。圣诞节这天诞生的女明星还真不少，其中最有名的是《樱大战》里的高村椿和《罪恶装备》里的DIZZY。她们可都相当有人气的角色哦！以后有类似问题的话找我准没错。

○NGC上又出一款《牧场物语》！这一代可以养猪，但猪是宠物，而非家畜，实在是太奇怪了！不过仔细一想也合乎情理。《牧场物语》中的家畜都是可以用来赚钱的，牛会产奶，羊会长毛，猪好像除了变成猪肉以外没有任何利用价值。而在这样一款讲究可爱的游戏中，出现宰杀动物的情节也太可怕了，所以猪就变成宠物了。

×按照光荣的惯例，《决战Ⅲ》也推出了限定版。本来限定版这种东西，有钱买之，无钱无视。但这次《决战Ⅲ》的限定版实在不厚道，内附一张资料碟。拿此碟与游戏联动的话，可以玩到很多新东西，包括新武将、新模式等，让FANS买也不是，不买也不是。如果以后厂商人人都来这手，恐怕玩家就要大大破财了。

每期一猜

图中的这一大一小、一人一兽，是一个格斗游戏里的角色，那么请问这是什么游戏里的呢？而他们的名字又是什么呢？只要能提供正确答案，就有机会得奖哦！



www.plumbook.cn

机战趣味台词征集第一弹！

上期发出机战趣味台词征集令之后，马上就收到了大量响应号召的回信。由于时间所限，这一次公开的台词都是短信和Email，下一期再登出平信中的精华。好了，闲话少说，先让我们来看看吧！

最佳攻击台词：你掉钱了！（东莞 影之心情）

最佳防守台词：向我开炮！（湖州 137XXXX1166）

最佳挑衅台词：收废铁喽！（佳木斯 137XXXX6584）

邪魔天使专用台词：来吧，让我们优雅地、华丽地进攻吧！（天下无贼 改）

周星星专用台词：枪不是这样用滴！（东莞 影之心情）

金庸迷+机战FAN+克塞爱好者三合一专用台词：银河至尊，光牙断空。号令天下，莫敢不从，斩舰不出，谁与争锋！暴走留伽，前来拜访！（上海 陆震霄）

最具煽动性的台词：同志们，面包会有的，牛奶也会有的！只要打下这个堡垒，金银珠宝美女帅哥任你挑！同志们，光明的未来在前面，冲啊！（台州 139XXXX3849）

文天祥专用台词：人生自古谁无死，留下经验献爱心。（常州 风间仁）

江湖艺人专用台词：我就是传说中拳打魔神脚踢高达、宇宙末日的救世主、人称打不死的无敌霸王小神童！秘秘秘奥义：超级霸王究极包含我最大根性燃尽我热血之魂的爱的石破天惊天上天下一击必杀炮！（上海 136XXXX3945）

近战格斗型庶民专用台词：人有多大胆，杀你用刀砍！（徐州 139XXXX6316）

SNAKE专用台词：FREEZE！（成都 135XXXX8989）

大学生专用挑衅台词：小样儿，你新来的吧！（上海 敏敏）

（注：不明白的人请上网自行搜索名为《大学自习室》的歌曲。）

135XXXX1916：《Snake的一天》：早晨，他从帐篷里出来，抓了一只兔子和一条蛇，兔子煮了蛇烤了，吃了；中午，他拿鳄鱼下了二锅头，之后竟然神奇地说还不够！便拿了只乌鸦当乌鸡下了肚……下午时分，他不知从哪儿搞来了一只牛，落肚后连嗝都不打一个说夜里要吃大象……看样子似乎是想去浣熊市啊！Snake算不上是军事家、战略家、战术家、谍报家，但一定是个美食家。Snake，It's your turn！

138XXXX7823：我居然碰到了星夜格式化事件的翻版。那天，我为防意外，特邀办公室同事监督，在N双眼睛的注视下，FORMAT C，回车，D盘的多年工作成果全毁！

139XXXX1875：我点击读编往来看到了你的真诚，我复制攻略透解粘贴在我的心间，我下载游戏立方把它另存为永远，我打开我的手机给你最美好的祝愿：快乐整个冬天，UCG。

138XXXX2201：人家减肥不吃饭，省钱买了UCG。饥肠辘辘捧书享用，欣慰有此精神食粮足矣，当饥饿逐渐被我忘却的时候，映入眼帘的，是1月A的特企……

上海 139XXXX1858：\(　　)/油细鸡啊油细鸡，你是风儿偶是沙，你是铅笔我是擦，你是牙膏偶是刷，你是烤肉我是叉，你是头来我是发。不让中奖我自杀！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～110期、总第112期、总第113期、总第116～119期，定价9.8元；总第73&74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

天津 丁弘：UCG——天下第一鸡（G）。

山西 白杨：玩《多罗罗》有感：

1.对于医学界来说，利用各种假肢让一个失去48个器官的人活下来是个奇迹；2.对于一个人来说，被拿走48个器官后还不死是个奇迹；3.对于小孩子来说，与一个重残疾人在一起有益于锻炼他的探索精神和成长意识！

下期是《游戏机实用技术》2005年2月B总第121期



全世界最强赛车游戏！

GT赛车4

活剧侍道 西部武士

用武士刀来体验子弹时间的魅力吧！



决战III



三国无双+信长野望？有搞头！



世界传说 换装迷宫3

最快最全报道同步公开！



来年最受期待名作爆发！

Gamehal

给你带来各种各样的精彩影像

©Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties ●©2005 Spike/ACQUIRE ●©2004 KOEI Co.,Ltd ●©2000 2002 2004 NAMCO LTD



我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

铭风



★《山脊赛车PSP》真是一款不错的作品。一旦有空即会跑上两圈。不过选择NEW GAME会清除记录这个设定还真是烂啊。我和胜负师深受其害。

★"我可以负责任地告诉你。黎叔很生气。后果很严重！"——葛优在《天下无贼》里的表现十分之强啊。说起来这部片子应该不会比《功夫》逊色。据D・S所述，电影院这两部电影连播的场次那可真叫人山人海。

★圣诞节了……圣诞节不是应该飘雪的吗？这里的气温怎么降不下来呢，比10月还热。

素坦





◇陪胜负师看了一遍《天下无贼》，又陪多边形看了一遍。我现在在编辑部算是比较好说话的"陪看"，谁想看什么电影都可以叫上我。《功夫》嘛，编辑部集体出动，活活……

◇PSP果然无愧"革命"二字。

◇好久没听钢琴曲了，昨天买了两张CD，用WMP10播放，选择可视效果为波形，突然发现钢琴独奏的波形与比较清脆的女生独唱的波形非常近似……呵呵，有趣啊！

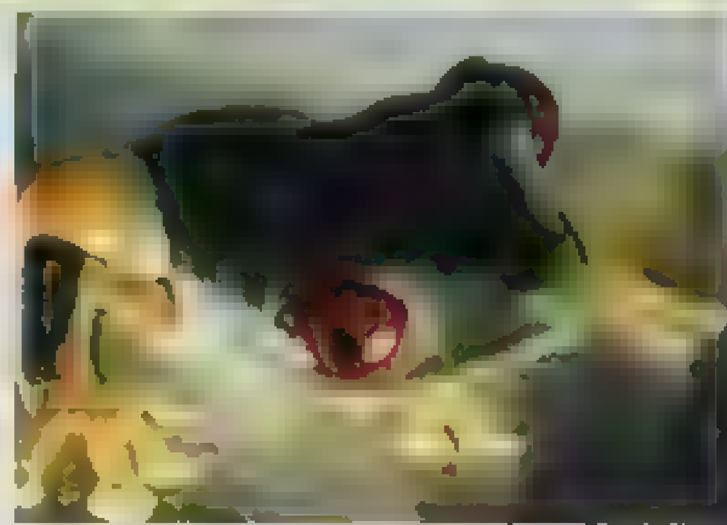
◇今年忘了休年假了，残念……

阿修罗



《SRW GC》还是不错的，真喜欢《机战》就不要错过哦！下一个目标是《OG2》！

新的两个《洛克人》都不错哦！推荐各FANS去玩玩，要不然明年《ZERO4》又要出了！（笑）



▲看我的眼睛多大！（旁白：想什么东西呢，眼睛都红了！）

上一期结束后和朋友一起去看《天下无贼》，没想到第二天他的手机就被搞定了，损失了重要电话一台和小编形象图片若干！提醒各位读者，到了年底，出门买游戏时注意一下自己的生命财产安全，笑着过年才好哦！

D・S



〓节日之所以能够风行全球各地，是因为它会给人们带来快乐。能让人觉得快乐的事情，再多也不会嫌烦。祝愿大家都能够快乐、开心地度过每一天。

〓看过《天下无贼》后，心情并没有想象中那样沉重。或许，若想让心爱的人永远把你留在心中，那才是最好的方式。

〓感谢众多关心D・S的读者们，当寂寥的空气弥漫在我周围时，大家的来信与短讯是我所收到的最美丽的圣诞礼物，你们使我的脚步声不再孤单。我终于懂得，原来守护天使永远都陪伴在我身边。谢谢你们，我的朋友。



▲本期推荐单曲：《老鼠爱大米》——香香。

〓【只要你在我身边 所有蜚语流言完全视而不见 请不要匆匆一面一转身就沉入海平线 现实里有了我对你的眷恋 我愿意化作雕像等你出现 再见再也不见 心碎了飘荡在海边 你抬头就看见】虽然已经听从劝告不再整日聆听伤感的歌曲，但我依然想说——林俊杰这首《美人鱼》的意境真的好美。

阿迪



1．或许是我这个人比较乏味的缘故，平时甚少关注各类新闻。突然有一天，看到黄先生去世的消息。回想起毛头小伙时看过的电影，《倩女幽魂》是我至今仍记得的少数几部之一。所以我特意找到《黎明不要来》这首插曲录入MD中。在截稿日前的凌晨4点钟，前往编辑部的社区小道上，略带寒意的南方夜晚，黎明请你不要来，就让梦幻今晚永远存在，留住此刻的一片真。我自求我道，一路走好。



▲人生路／美梦似路长／路里风霜，风霜扑面干／红尘里美梦有几多方向／找痴痴梦幻中心爱／路随人茫茫。

★2004年的国际足坛，三大杯赛事让人饱尽眼福；2004年的中国足坛，禁药赌球让人看尽丑闻。

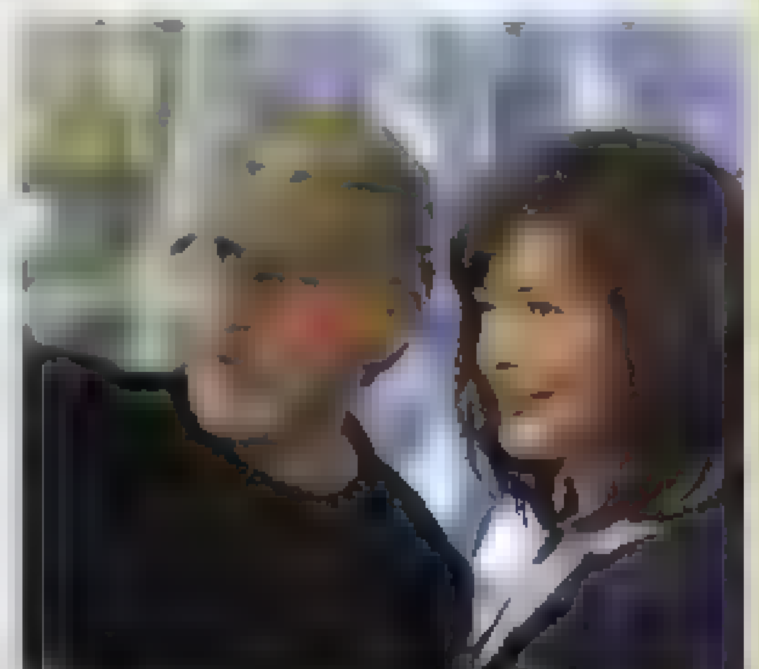
SOUL



■最近收了一套《终结者2 极限版》，据说画面素质是目前DVD最好的，说起来，还没有真正静心地欣赏过一次T2呢，这次可以彻底地、好好地欣赏一次了。\^o^/

■OH MY GOD！2004年真的马上就要过去了？2005年就这么开始了？"这一年总得说来高兴的事挺多……"（>_<）

■这期是UCG总第120期，也是SOUL来UCG的第100期了。写到这里，其实SOUL也没有太多时间回味这100期以来的生活，只能说自己真的很自豪，很有成就感，我坚信自己长期以来的工作对中国未来的游戏界一定是有影响的，因为作为未来中国游戏界明星的你，正看着这期UCG……



▲斯皮尔伯格和凯瑟琳，没错，这片子我完全就是冲着这两个明星的面子看的。

LIKY





◆新年了，LIKY在此祝大家新年快乐，祝大家在新的一年学业有成、事业有成、"游业"有成！

◆很早就找素坦借了《可可西里》的碟，可是一直没空看，昨天终于借着忙完的空闲看完了这部片子，深受感动。影片根据真实故事改编而来，讲述的是可可西里的巡山队员为了保护藏羚羊与盗猎分子浴血奋战的故事，整部片子没有普通电影的那种刻意煽情画面，它就像一部纪录片，但是那种最直白和最真实的画面让你的心灵有了巨大的震撼，让人明白生命的意义。推荐大家看看。

GOUKI



◆小罗如愿以偿成为了世界足球先生，真心为他感到高兴。切尔西与巴萨相遇得太早，但对于球迷来说，能够欣赏到当今欧洲最具攻击力和观赏性的两支球队的对决，真是一大幸事！

◆生日那天去看了《天下无贼》，这是近年来冯大导演拍的画面最漂亮的一部电影了，剧情方面，由于之前已经从一些无良杂志那里不幸知道了剧情，所以没什么太惊喜的地方。

◆看了SOUL的寄语，才发现"自己的100期"居然已经过了-_-……完全忘记这么有纪念意义的一期了，也算是一种默默的庆祝吧！

◆《biohazard4》空前期待！

星夜



★看了PSP的屏幕有一种把PDA砸掉的冲动，看了PSP上的《功夫》预告片有一种把电脑也砸掉的冲动。对于星夜而言，就凭屏幕和音质这两点，PSP的价值就已经超越它的价格了（当然指的是将来稳定下来后的合理价格）。

★好像自从上高中后就没集体看过电影了，感觉应该比陪MM看电影还要有意思吧！（*ˉ_ˉ*）

★圣诞不下雪就算了，还一片艳阳高照，热乎乎的。记得上大一的时候第一次看见雪，那是一大群人在圣诞夜的街头闲逛，午夜的时候天空突然飘起一阵小雪，几个女生在这浪漫的雪中蹦蹦跳跳，在雪中足足走了好几个小时。到凌晨的时候，整个北京已经是一片银装素裹……回忆是美好的，现实是残酷的，今年的平安夜看来要在火热的办公室里陪伴着"啪啪"的键盘声度过了。

www.plumbook.cn

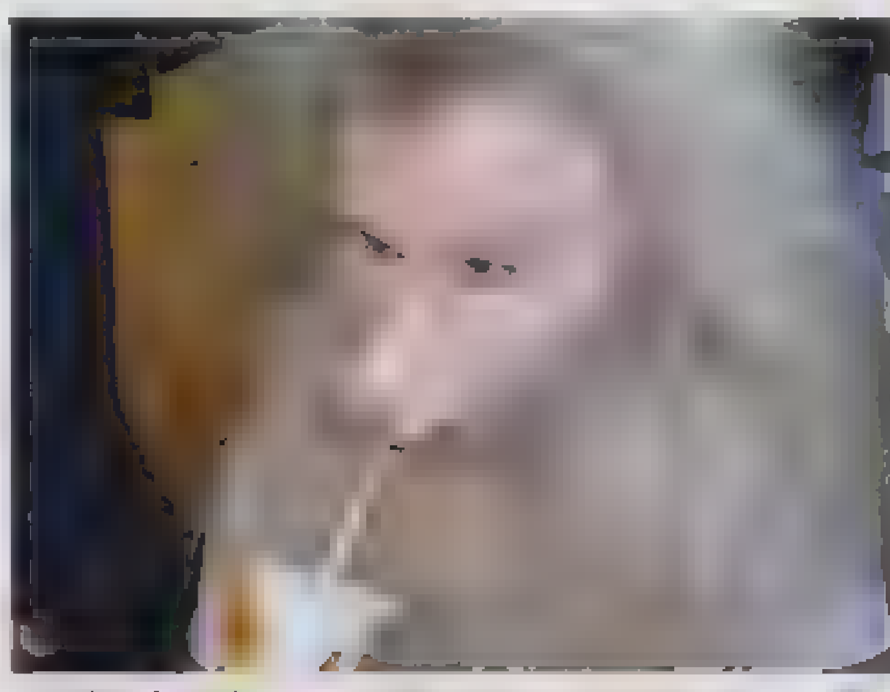
胜负师

Ⅰ看过达人玩家ARC和HIKARU的《真·魂斗罗》双打极限影像之后，确实觉得《真》的关卡和BOSS设计以及难度都要远高于《新》。如果你是《魂斗罗》FANS，不如重温一下。

Ⅱ在《功夫》之前看了《天下无贼》。片中阐述了一种对理想社会的憧憬，值得回味。不过由于綦坦在电影开场前半小时透露了关键剧情，导致看到结局时没有意外的感觉。我最看不起透露剧情这种没技术含量的行为了。

Ⅲ 2002年，因为第一次与主编大人见面，我错过了张学友的上海演唱会……而2004圣诞期间在北京上演的《雪狼湖》显然也与我无缘。看一场"歌神"的演唱会算得上是个梦想了吧……

Ⅳ有着我便有着你 真爱是永不死 穿过喜和悲 跨过生和死 有着我便有着你 千个万个世纪 绝未离弃 爱是永恒当所爱是你［《爱是永恒》雪狼湖闭幕曲］



▲别误会，这可不是《恶魔战士》的COSPLAY 而是张天王在《雪狼湖》中的造型哦！

邪魔天使



◆《GGXX》的水平个人感觉有一点点提高，但还是只会用KY一个角色，不过遇到暗慈和Dizzy还是被打得没脾气，特别是暗慈，前冲重攻击太痞啦！

◆《火焰之纹章 苍炎之轨迹》又有新消息放出，出现了一个兽牙族的大叔，而那个正太魔法师居然有"连续"这样的实用技巧，活活，越来越期待了！（\^o^/）

◆《我和僵尸有个约会Ⅲ》结束了，对里面最有印象的一句台词是"从现在开始，没有我的命令，你不准死！"

◆PSP上的《ことばのパズル》绝对是个好游戏，不玩当日文字典也不错哦。

卡伦

★在上期的读编往来中，纱迦主观地认为卡伦在编辑部《WE》对战中胜率稍低，这是一个非常严重的错误。各位读者请千万不要上当，因为无敌的荷兰队是绝对不会失败的呀！

●这次的《重生传说》还真算是系列的"重生"之作，许多地方也许都会让老玩家感到不适应，不过游戏的素质确实不错，可惜就是剧情实在是太短了一点……

◆1月初的时候，GF就要去北京参加保送考试了，虽然我绝对相信她的实力，不过在这里还是要为她祈祷一下。相信自己，你绝对没问题的。

▲如果我没有估计错的话，从下期开始本人每天都要投入到极其紧张的工作中了，在此为自己小小地默哀一下……

猫太



◎去香港参加亚洲游戏展的最大觉悟就是——香港人不太懂普通话……（T_T）这让猫猫和主编在旅程中受到不少挫折！不过在旺角一带看到很多漫画书和游戏店，好幸福！但钱包不允许自己乱花呀！

◎香港人十分有礼貌，这点是第一次去的最大感触。虽然在展会中遇到很多好东西：参加试玩获得T-Shirt、排队领大袋子等。可惜腰上挂着一个大包，脖子上也挂着一台照相机，根本就没办法拿……不过竟然那么近距离跟陈慧琳聊天，真的"死而无憾"了。

◎猫の健康小知识——冬天适合进补，因此平时身体不是太好的读者可以在这个季节多吃一些对身体有益的食物，比如甲鱼、海参、枸杞、糯米、芝麻、瓜子、乳制品、酵母和叶类蔬菜等，都对身体有比较明显的帮助。但切记不能太咸，味道不能太重。

◎PSP的价格依然降不了。不过想想今年才出货50万台PSP，再看看日本街头排队通宵买PSP的场面，看来只好等明年买了。（好惨啊！《波波罗古罗伊斯 皮耶罗罗的冒险》是1月份啊！T_T）

马修

◆12月21日下午，马修牙一咬，心一横，开始对自己桌子上堆积如山的信件和书进行整理，从下午3:43开始，一直整理到23:17——虽然桌子干净了，但也把自己累得半死。

◆某日星夜吃饭时，PDA掉到了地上，拾起后安然无恙，甚为得意。从此以后，逢人必夸他的PDA乃集合了GB的结实、NDS的触摸屏和PSP的看电影听MP3等诸多优点的传奇机子。

◆北方的朋友在QQ中告知，洗过头后出去买早餐，头发被冻硬成了赛亚人状，而马修这里，每天早上到了办公室还要脱去外套……有时也挺回忆那个天寒地冻的北方冬天。

◆故事里说，熬夜加班会把人累瘦。然而经历了近来一段惊天动地的忙碌后，事实无情地撕破了这个美丽的传说。要减肥，只能多运动了……

多边形



▲摄影 多边形……— —bbb

○PSP的《山脊赛车》真是太爽了啊！能在掌机上玩到如此华丽的赛车游戏真的没话说了。不知道明年PS3等下一代机种的实力会如何，真是不敢想象。而NDS的《山脊赛车》虽然画面上比PSP版本差了一个档次，但是单卡支持6人同时联机对战又是PSP难以望其项背的，作为玩家的你到底是追求画面的享受，还是追求多人同乐的乐趣呢？

△《MGS3》的小说连载终于在本期完美 收场了，其实分三期连载也是迫不得已，总要给其他游戏留点空间吧？这一点还希望玩家能多多谅解，如果对小说有什么意见和疑问，还请来信赐教。

□"被迫"请綦坦陪我去电影院抽空看了一场冯小刚的《天下无贼》，感觉冯导在本片又对自己的风格进行了一些突破，有很多唯美的画面出现在影片中，总体来说冯导的这顿"年饭"还真是有滋有味。

×当大家拿到本期杂志的时候，新的一年也到来了吧？借用冯导的一句话："2004年过去了，我很怀念它……"在此祝愿各位读者新年快乐！早日玩上PSP！（^_^）

纱迦



☆这一段时间是今年内自己游戏运最高的时候，有N多自己想玩的大作：《机战GC》、《重生传说》、《真·三国无双PSP》、《决战Ⅲ》……但时间实在不够用，别说通关，连玩一下也觉得奢侈。还是等过年回家时再恶补一下吧！

☆《真·三国无双4》终于公布了！今年年初曾有谣言说是《真·三国无双》不会再出新作了，当时就觉得很奇怪：这么好卖的游戏怎么可能不出呢？这个谣言太可笑了。不过还在PS2上出倒真是让人吃惊啊！希望画面能够大幅提升！

☆难得有一天休息时间，我一口气找来12部动画新作的第一集进行观摩，从中挑出4部比较感兴趣的动画之后又把这4部动画的第二集找来继续比较……这样层层筛选下来，总算是找到一部还能看得下去的片子。这个方法不错吧！什么，你问是哪部动画幸存了下来？其实就是《ROZEN MAIDEN》了（光速逃……）

[illegible]

虽然当大家拿到这本书的时候早已过了圣诞节，不过还是要向各位说一声：圣诞节快乐。记得以前所住的地方附近，有一座教堂，每年一到圣诞节前夜教堂开放时那附近便会人山人海。虽然教堂并不大，但也算是上是我们那里最具圣诞节气氛地方了……

由于杂志的工作，大家一直期待的《功夫》不得不延迟几天观赏，钧风上期的预测看来MISS了。不过，已经有几年没有去过电影院了，所以——等待还是值得的！

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！

订阅和资费说明





编辑短信GAME 发送到8002601

仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯

飞线互动客户服务电话：010-85860661

SHARE FREEDOM

现在订阅彩信谍报，更有机会参加年底大抽奖，获得——



11月获得包月短信新闻大奖的读者是来自广州市的

伍国杰

奖品是小神游SP一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。

奖

读者推荐铃声

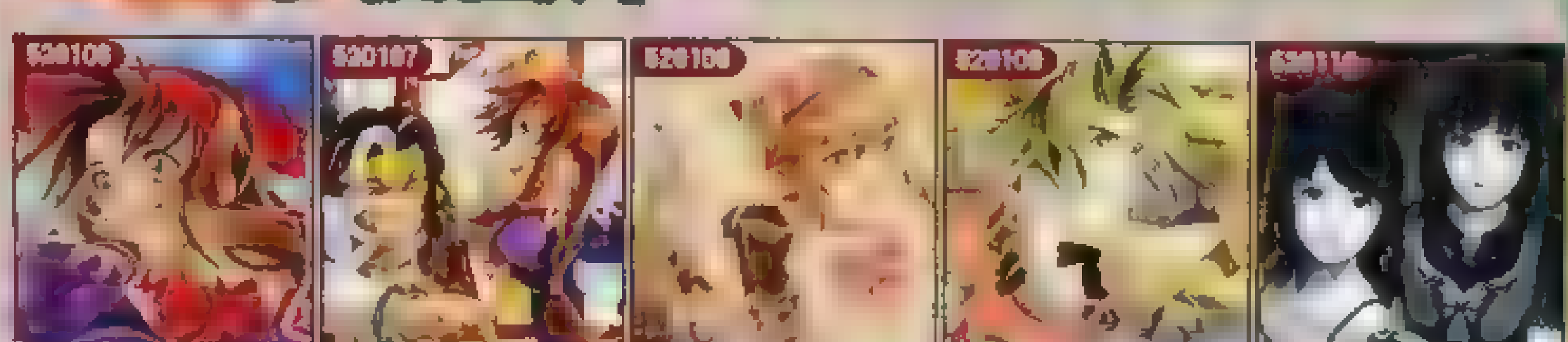
《最终幻想 水晶编年史》BOSS战	《异度装甲》：The Soft Wind Sings	《最终幻想Ⅷ》战斗音乐	《幻想水浒传2》：美丽的清晨
发送211205到335598	发送211206到335598	发送211207到335598	发送211166到335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

温馨提示

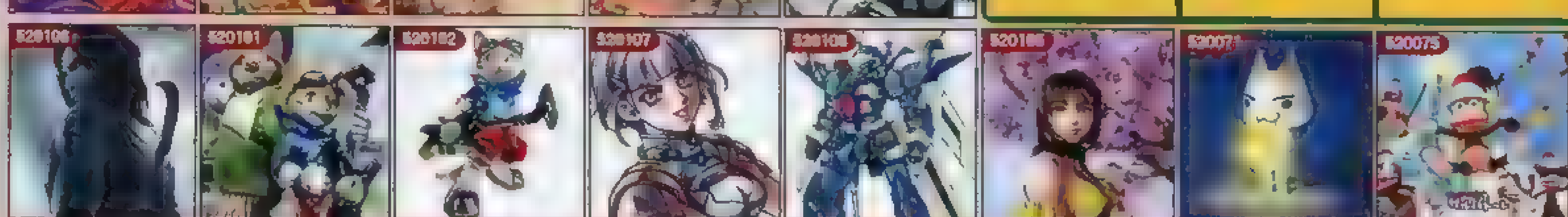
参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码要换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

读者人气手机图片



新年到来《勇者斗恶龙Ⅷ》和《潜龙谍影3》神秘图片下载

库库尔	艾特	杰西卡	全主角	洋格斯



TheBossA　TheBossB



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

©SEGA CORPORATION 2004 ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. All rights reserved. ©BANPRESTO 2004 ©SOFTMAX CO.,LTD ©BANPRESTO 2004
Jak 3 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc.
©2004 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved.

www.plumbook.cn



印象 Imagination

1995年至2005年，有关EVA的感动、领悟、探寻
如今将随着一页一页的翻动成为永久的记忆

NEON GENESIS EVANGELION

『新世纪福音战士』
十周年纪念特辑

附带超精美手册
精彩EVA评论文章
经典回顾
精美全彩画集
再加精选音乐CD

定价 19.80元 限量发售！
现已开始接受全国读者预定！

NEON GENESIS EVANGELION

另外，还有意想不到的神秘超豪华赠品！
实物图片详见下期《动画基地》！

《动画基地》增刊之 1月10日全国同步上市
怀旧动画歌曲精选集
超低定价 仅售12.8元

聪明的一休、圣斗士星矢、魔神坛斗士、天空战记、宇宙骑士、灌篮高手……

CD+CD+精美歌词本+珍贵老动画收藏图片+精美包装

一个个放学后飞奔回家的回忆
许许多多儿时的感动
如今
穿越遥远的时间与空间
来到眼前

献给你的特别的礼物
——你还记得我吗？



清纯 可爱 成熟 性感……
随心所欲 美女
把全世界少女当

超炫的动漫待机图 资费：包月8元，每月8-10条
编辑短信 show 发送到 9500268
本彩信产品仅适用于中国移动已开通彩信业务用户

2005年1月，全球游戏著名品牌《游戏基地》全面改版

超实用：特邀全国资深玩家撰稿，打造PK专栏……所有秘密都在这里！
超娱乐：超强大作资讯抢先公开，谁不懂看杂志比玩游戏还爽？
超拉人：读者活动月月有，特快大礼周周送！

96页+96页——两册超大容量席卷环球游戏资讯
定价只需10.00元——超值定价带来空前享受
杂志+光盘——立体化宣传创造全新报道模式
丰富赠品——种类、数量夺得令你难以置信

2005年1月号的《游戏基地》就是这么精彩！



只要参与《游戏基地》1月号中的相关活动，就有机会获得如下奖品



郑重承诺：本店所售商品均为全新原装正货！
CGC 电玩连锁机构 哈尔滨 天添电玩
全力打造质量、信誉信得过专业电玩店
迎新年本期会员特惠
小神游SP 超低惊喜价，请电询！
即日起至2月14日加入会员您将会得到精美礼品并有机会参加年度电玩大
更多优惠 更多奖品请关注网站或店内海报
CGC实况足球联赛火热报名中
CGC 战队实况电子竞技职业球员招募中
西大直街
天添电玩
电话 0451-87550755 传真 0451-87550755
地址 哈尔滨南岗区复华四道街 No.58
公交线路 90 84 25 22 104 107 92
11 82 63 81 64 86 78 55 57 86
24小时营业
欢迎点击 诚邀加盟
最新游戏咨讯 网络电玩商城 交友互动论坛 尽在中国电玩俱乐部
WWW.52CGC.COM 电玩迷、动漫迷的家！



河南亚虎电子商行
因版面有限，详细商品请登陆网站：
http://www.chinayahu.com
E-mail:game@chinayahu.com
—我们和您共同发展
PSP NDS PStwo 小神游GBA-SP 现已到货 正在热卖中！
2680 元 豪华版PSP
1400 元 NDS
PStwo
小神游 GBA-SP
PStwo（主机+原装震振+电源线+AV线） 1380 元
PS II 50007 型（主机+原装黑振+电源线+AV线） 1380 元
PS II 50006 型（主机+原装黑振+电源线+AV线） 1450 元
PS II 55006 型（主机+原装白振+电源线+AV线） 1500 元
X-BOX 港版（主机+原装手柄+电源线+系统升级） 1350 元
X-BOX 水晶版（主机+双原装手柄+电源线+系统升级） 1550 元
NDS 主机 （暂订价）1850 元
GBA 黄金太阳限定 550 元
GBA-SP 带精美游戏一款 700 元
DC 正版
力魂 20 元
格兰蒂亚2 20 元
NBA 2K 20 元
VR网球 20 元
樱花3 100 元
死亡之屋2 20 元
向北去 20 元
世嘉GT 30 元
梦幻骑士 20 元
最后低价！
专业维修
本公司现已拥有专业技师及专业维修人员数名，专业维修各种家用游戏主机并长期为客户提供主机的正确使用、保养及基本维修知识。另外，本公司现已开展加盟维修连锁，有一定维修基础的加盟店，我们将长期提供原配件及技术支持。
热线电话 0371—6936306
本公司长期对外批发、零售 所售产品均保证原装正品。
请认准亚虎"YH"商标。投诉电话 13303846622
郑州文化宫路与互助路交叉口亚虎电子
电话 0371-7421290 联系人 李洋
郑州俭学街轻云电玩
电话：0371 8226542 联系人 王海波
开封市东拐街万顺电子
电话 0378-2582850 联系人 王辉
许昌市 中对面 亚虎电子
电话 13937436498 联系人 王保奇
平顶山市西沿河路联盟小学对面
电话 0375-7806109 联系人 王健
平顶山市和平路中段通讯大世界一楼时代秀
电话 0375 2908215 联系人 郭琦
焦作市学生路288号电玩基地
电话 0391-2934256 联系人 樊利强
漯河市火车站兴亚科技市场拳皇电子
电话 0395-2181626 联系人 陈永超
洛阳市涧西区青岛路与联盟路交叉口向东50米 风云电玩
电话 0379-5885561 联系人 李沅者
涧西区郑州路口 风云电玩
电话 0379 4237791 联系人 杜保仁
南阳市新华商城东南门 大千世界电子电玩
电话 0377-3492455 联系人 杜小东
欢迎加盟



山东次世代
CSD GAME
www.nextgeneration.com.cn QQ：315103906
批发、零售PC、TV电子竞技设备专卖
总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531—8559816 6629587 营业时间：9：00—21：00
分部：济南山大路178号赛博数码一楼南厅3—150号
电话：0531—2398069 13506410809
玩.美玩样动漫店：济南山大路44号 电话：0531—8168868
济宁索电：0537—2334444 东营太平洋：0546—7693019
淄博红星：13053374068
欢迎加盟

KD 上海卡达电玩量贩店

PSP 价格请电询

任天堂 NDS

主机	价格	邮费
PS II 70006 型超薄型（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1400 元	/50
PS II 50000 型黑透（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1900 元	/50
PS II 50000 型樱花红（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1950 元	/50
PS II 55000 型 GT4 限定版（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1900 元	/50
PS II 50007 型（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1640 元	/50
PS II 50006 型（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1750 元	/50
XBOX 透明版（主机 + 原装手柄 2 个 +AV 线 + 电源线）	1780 元	/50
XBOX 普通版（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	1500 元	/50
NGC 银色（主机 + 原装手柄 +AV 线 + 电源线）	950 元	/50

PS II 超薄型　XBOX 透明版　NGC 银色

主机	价格	邮费
任天堂 NDS 全套	1450 元	/50
小神游中国龙 SP 礼盒装（送原装瓦里奥游戏一盘 + 会员卡一张）	请电询	
小神游 SP	请电询	
小神游 GBA（送原装游戏一盘）	请电询	
任天堂 SP 限定版	请电询	

小神游 SP　小神游中国龙 SP

太鼓达人原装鼓带碟	450	原装方向盘	750
原装飞行摇杆	100	DG8 史莱姆原装手柄	400

各机型中古游戏软件（8 位、16 位、WS 等）

各类原装手办、高达模型。维修贴换各类游戏主机、软件。

地址　上海市虹口区乍浦路 413 号　邮编　200080

电话　021－63243756　手机　13807362227　传真　021　63243756

联系人　叶金龙　营业时间　AM10：00—PM21：00

乘公交　13、63、220、17、25、6、14、854、100、848、21、18、55、145、147、旅游 10 号线均可到达，国际电影院旁。（全年无休）

上海春康商贸

上海 P·K 数码电玩专营店



本店承诺：产品绝不以次充好、以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装。

主机信息：本店所售主机均有原厂封条、一次性开机画面、现场开封。

信誉是我们的生命力！

NDS　前50台以进价发售!　PSP

PStwo	1420元	NGC美版	1050元
PS II 50000型	1850元	NGC日版	1200元
PS II 50001型	1600元	NGC仙乐传说（套装机）	1900元
PS II 55006型 标配	1880元	NGC版神限定版	1600元
PS II 50006型 标配	1650元	GBA－SP中国龙限定版	请电询
PS II 50007型 标配	1600元	**游戏精品**	
PS II 50004型（欧版限定版）水蓝色	1780元	PS II 光枪（特典版）原装	495元
PS II 50002型限色限定版（双手柄）	1980元	太鼓达人	388元
PS II 55000型金百式主机	2650元	鬼武者刀型摇杆	880元
XBOX港版（白金限定版）	1800元	GT4 Force Pro方向盘（港版）	1650元
XBOX绿光限量版 标配	1680元	EYE TOY 单体装（原装）	250元
XBOX绿光光环版	1780元	罗技无线手柄	420元
XBOX夏日水晶版	1650元	原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）标配	5XXX元	拳王格斗摇杆	330元
		刀魂摇杆	150元
		铁拳摇杆	150元
		NGC可移动支架	330元

为满足低价位消费业务本店高价回收各类主机，并机并可以旧换新。GBA最高回收价300元　SP最高回收价500元。（绝不压价）

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）

电　话：021　66288809

联系人：张杰　赵伟刚　邮编　200071

公　交　轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69　78

营业时间　10　30　20　30

欢迎邮购　招商银行卡号　9555 5002 1564 1225




TOPWAY
新春佳节，恭贺新老客户，生意兴隆!!!
通威新春大餐隆重推出！
恭 贺 新 春
通威
TP-PSII689
TP-P06
TP-U535(FOR PSII USB)
TP-PSI 908
通威三合一
TP-PSII689
通威雄霸 II
TP-U530(FOR USB PSII)
通威大摇台
TP-PSII645(FOR PSII USB)
通威极品赛车
TP-U506A(FOR PSII USB)
通威时空枪手
TP-PSII628C
通威Gt 飙雄
TP-U5061II(FOR USB PSII)
通威NDS 包
TP-NO2
通威PSP 包
TP-SO1
通威NDC 双鼓
TP-N909
通威PSII 架子鼓
TP-PS/DM901
深圳宝安中瑞电器公司
电话:0755-27360988 27360688
网址:Http:www.sztopway.cn
E-mail:zr@sztopway.cn
的商标和广告都已注册
任何企业或个人未经通威公司许可
都不得使用，仿冒者必究
北京分销处 010-85617498
上海分销处 021-62130146
武汉分销处 027-87858585


上海游戏2000
游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路680号
（近南京路、石门二路口）　邮编　200041
电话：021 62675167 13002128661　收款人：冷浩
银行汇款：建行龙卡：4387 4212 1690 4168 962
持卡人：冷　浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）
火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10：00～晚8：30
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编　200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线
（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线772、605、219陆周专线，徐川专线796、771、38，六里路站下车3分钟路程即到。
珍藏的拥有
PS2 主机
1445元
MS2代 250元　MS 1.33B 350元　NH7 150元　魔术 580元
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1380元
游戏的拥有
NDS
1380元
时尚的拥有
豪华版 PSP
凡在本店预订PSP即可成为本店会员 80元原版盘随意换！
2680元
特价活动
本店游戏软件品种繁多，详情请来电咨询！

银河电玩

www.GameClub-YH.com

庆祝人民广场旗舰店开张

兑换精美礼品1份

本店新开业务：内环线内免费送货上门.

正版特价区

XBOX	PS2	NGC
黄牌空战：66	ico：38	索尼克：130

PS2正版游戏

女忍：140
VR战士4：185
鬼泣1：198
鬼泣2：198
鬼武者3：280
维罗尼卡：185
MGS2实体：205
异度传说2：320
刀魂II：288
零-红蝶：360
FF 11：298
武刃街：125
恶魔城：310
生与死2：298
a赛车：158
实况7国际限定版：668
樱花大战初回限定版：198

NGC正版游戏

RUNE：165
生化危机2：298
大金刚2：298
钻地先生：278
孪蛇：420
红侠JOE：288
瓦里欧制造：298
生化危机1：288
生化危机0：250
霸天开拓史：298
新世纪GPX：308
萨儿达四只剑：280
水晶编年史：368
超音鼠：
高达轨迹：265
星际火狐：168
永恒黑暗：180

XBOX正版游戏

生与死3：120
信长野望：120
沙滩排球：480
御珈2：320
战国无双：490
忍者龙剑传：280
恐龙危机3：298
铁甲飞龙：388

NGC正版游戏

动物番长：188
天外魔镜2：198
风之仗：210
魔法的世界：198
玛利聚会4：285
玛丽欧大乱斗2合1套装：880
梦幻之星I网套件套装：298
口袋妖怪带记忆卡套装：180

因版面有限，没有登录的请来电咨询

主机50004 x1
银色手柄 x1
支架 x1
价格：13XX
双色套装

已到货
价格：12XX
PS TWO

陶瓷白主机 X1
陶瓷白手柄 X1
陶瓷白支架 X1
价格：13XX
GT4限定版

豪华版
价格：23XX
普通版
价格：22XX
PSP

水晶主机x1
水晶手柄x2
价格：13XX
XBOX水晶版

主机 X1
手柄 X1
AV线 X1
电源 X1
价格：10XX
NGC

PSP正版游戏

恶魔战士
大众高尔夫
山脊赛车
真三国无双
白发魔女
潜龙谍影
LUMINES
装甲核心

NDS正版游戏

瓦里奥制造
超级马里奥64
口袋妖怪
大合奏
研修医
动物管理员
钻子先生

价格：1XXX
送游戏卡1张
NDS

价格：3XXX
生与死限定版

本店设有各类正版游戏更换业务，价格低廉，会员更有惊喜价格！

福建路 延安东路 本店 金陵东路 南路

客服QQ：154575435 交行：40551225113110109
招行：002119449561 工行：1001042301104629210
地址：上海市黄浦区福建南路64号
联系电话：021-63733488 13918106851
公交线路：46 135 381 112 隧道三 四 六
邮购24小时到货 营业时间：9：30-20：30

动漫模型区 游戏试玩区 PLAYSTATION主机正版游戏专区 XBOX主机正版游戏专区 NINTENDO主机正版游戏专区

www.chinatvgame.com/cn www.game177.com

欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
模型中心热线电话：010-64035610 游戏中心热线电话：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

公交线路
• 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
• 乘104、108路至大佛寺站下车 • 乘2路至宽街下车
• 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA卡大全 GBA卡免邮费

GBA新卡推荐 价格请电询

GBA-SP 仙乐传说限定版 1680
GBA-SP 王国之心限定版 1650
GBA-SP 我的太阳2限定版 890
GBA-SP 火影忍者限定版 1650

NDS原装卡

NDS 天敌战士	380
NDS 坏玛莉俱乐	390
NDS 一笔兵感	380
NDS 口袋妖怪冲刺	385
NDS 为你而死	395
NDS 动物方块	285
NDS GT	350
NDS 玛莉64	390
NDS 音乐大合奏	405
NDS 电话	380
NDS 人生	375
NDS 麻雀	375

掌机配件

9-10小时充电器	45
12小时充电器	65
2头、4头对打线	15/22
原装高亮度夜视灯（可调光）	35
超级冷光管	45
GBA装用包	15
GBA原装电视接收器	280
GBA金手指	45-175
GBA贴屏（组装）	10
GBA贴屏（原装）	45
GBA钢屏	38

原装主机

微软X-BOX、日版+直读（热卖中）

原装PStwo 70000型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	1360元/邮资50元
原装PStwo 70006型（超薄）（主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线）	1395元/邮资50元
原装PS2 50000AQ型水晶蓝（主机+原装电磁振动手柄+AV线）送电源 完美套	1750元/邮资50元
原装PS2 代理版（主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线）	1988元/邮资50元
原装PS2 50006型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1480元/邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版（原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡）	2650元/邮资50元
原装PS2 50000型 象牙白（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1850元/邮资50元
原装PS2 50000型 樱花粉（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1850元/邮资50元
原装PS2 50001型（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1560元/邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机+原装电磁振动手柄+AV线）完美套	1580元/邮资50元
原装PS2 50001型限定版（主机+原装电磁振动手柄+网卡+[illegible]）完美套	1680元/邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1450元/邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1610元/邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）（原装电磁振动手柄+AV线+电源线）完美套	1880元/邮资50元

GT4 900度方向盘 1630元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

铁骑2 1950元

索尼PSone（原装振动手柄+AV线+电源）	580元/邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	980元/邮资30元
任天堂128位NGC+GBP（原装电磁振动手柄+AV线+电源）	1590元/邮资30元

PSII罗技手柄（4种颜色） 390元

嘉兴维修中心 三免服务

1.免费对各种主机保养
2.免费为各种主机检测
3.对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修拉稀丰语意画面维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

配件大全

X-BOX原装全景手柄（日版）	280
X-BOX原装美版小手柄	195
X-BOX原装DVD遥控器	160
X-BOX原装限定版手柄	330
X-BOX专用背包	95
NGC原装记忆卡59格	65
NGC原装记忆卡251格	165

NGC正版碟

本店现场加装GBA夜光板 原装230元

诺基亚N-GAGE QD（行货，全中文）2080元
诺基亚N-GAGE 1680元

PSP NDS 无需预订，现货供应，价格电询！
GBA-SP小神游 请电询
GBA小神游带卡 请电询

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

www.plumbook.cn

南京新世界电子公司

公司宗旨：诚信经营 货真价实 天道酬勤 厚德载物

拥有北通，游戏更轻松！ 小神游，我的随身玩伴！

本公司：神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理 广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理 广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

新世界游戏 游戏新世界

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

本公司在此新年之际开展新年大优惠活动，所有机种和软件均有惊喜特价！

热烈祝贺：南京新世界中山电子城分店开业！
（凡购买任何商品均有礼品）
地址：南京洪武路135号A区3－9档（音像超市对面）
电话：025－66868550 联系人：谢先生

经营项目：“小神游GBA机” “小神游SP机” “任天堂神游机” “任天堂NDS机” “索尼PSP掌机” “PSone” “PSII” “GBA” “SP” “NGC” “XBOX”及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。（请认准新世界电玩标志）

店名	地址	电话	联系人
南京新世界中央门店	南京建宁路13号－12	电话（传真）025－85511069	卫先生
南京新世界新街口店	南京中山东路71号	电话：025－84704938	潘小姐
南京新世界鼓楼商店	南京中央路41号－3	电话（传真）025－83210718	谢小姐
南京新世界电玩超市	南京建宁路11号大院内	电话（传真）025－85514909	卞小姐
南京新世界维修中心	南京中央路41号－4	电话：025－83243353	陶先生

南京新世界经营总部
地址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室 联系人：卫东
电话：025－85549329 85549539
电话／传真：025－85549329 85549539转107
邮购部：邮购地址：南京建宁路13号－12 邮购电话：025－85511069 收款人：高云 邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内 电话：025－85501289 联系人：卢先生
批发热线：025－855021289 85514909 批发地址：建宁路11号大院内（新世界批发部）

本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请在以下电玩专卖店购买：

新世界中山电子城店 南京创世纪电玩 南京新类型电玩 南京子晨电玩 南京佳新科技 南京新龙电玩 南京圣元电玩 南京大富豪电玩 南京电玩全接触 南京阿童木电玩 南京新风电玩
南京梦幻电玩 镇江时代电玩 镇江天马电玩 镇江新飞跃电玩 镇江showpime电玩 镇江八神电玩 常州樱花电玩 常州飞龙电玩 常州大众电玩 无锡八佰伴商场 无锡培南工贸公司
苏州仙踪电玩 苏州游墅关电玩 扬州万胜电玩 扬州百胜电玩 扬州新世纪电玩 南通潘西电子精品行 南通樱之花电玩 南通次世代电玩 泰州软件沙龙电玩 泰州闯关族电玩 昆山卡王电子
昆山新星游戏店 盐城神话电玩 盐城华生电子 徐州新世纪电玩 徐州新沂天鹏电子 连云港次世代电玩 连云港新星电玩 淮安中楼风电玩 淮安世佳电玩 太仓新海游戏店 合肥时尚电子电玩
马鞍山世佳专营店 铜陵永安电玩 滁州世佳游戏专卖店 滁州神游电玩 芜湖创世纪电玩 芜湖凌创电玩 宣城无双电玩店 巢湖石涧电玩店 烟台梦想之翼电玩 潍坊飞龙电玩 太原全数科技

注：以上排名不分先后，时间紧急如有遗漏网点请速来电联系。

欢迎加入“新世界联盟”加盟店计划，联盟成员统一推广，树立品牌形象，加盟店统一定价、统一形象、规范管理经营，联系咨询电话：025－85549329 85549539

凭此广告可到总店领取赠品一份！

河南闯关族电子电玩商行

网址：www.chuangguanzu.com

神游机、小神游GBA、GBA—SP河南郑州代理 神游加油站郑州地区官方授权

版面有限请上网查询！

汇款地址：河南省郑州市顺河路2号院1号楼（省旅游局家属院） 收款人：葛谦 邮编：450003 交行账号：601428 1062 6454803

喜讯 双节活动：元旦—春节期间购买主机者均有机会得到100元、200元、500元、700元不等的奖品，详情请登陆网站或者电询。

1．正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。
2．行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾。
3．高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

闯关族在先技术支持游戏：QQ：417579561 模型：QQ：252265187

招商：河南闯关族现已取得神游公司系列产品河南郑州授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，盼望与有识之士共同发展。

招聘：因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名，有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

郑峰电子足球联赛—河南赛区 火热报名中，大奖等着您！

NDS PSP
PSP、NDS已经到货，现有多款PSP、NDS正版游戏价格请电询。

主机銷售区

商品	价格
PS2 70006（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1350元
PS2 50001（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1600元
PS2 50007（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1450元
PS2 50006（主机＋原装黑震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1450元
PS2 55006（主机＋原装白震＋电源线＋AV线）全套不拆机	1500元
PS one（主机＋原装白震＋电源＋AV线）	580元
XBOX 普通版（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄）	1500元
XBOX 珍珠白（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄＋正版盘）	1650元
XBOX 普通版（台、日）	1450元
XBOX 限定版（绿光、白光）	1650元
NDS 日版	1300元
NDS 美版	请电询
小神游GBA 套餐	请电询
小神游GBA－SP 套餐	请电询
神游机送神游票，送游戏	请电询
神游机加油装	请电询

优惠套餐

PS2主机＋原装类比黑震＋三C认证发烧级电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用支架 仅售1800元
PS2主机＋原装类比黑震＋PS2用一般电源＋原装8M记忆卡＋原装AV线＋专用支架 仅售1700元
DC中古机 主机＋双手柄＋电源＋AV线 仅售380元

特别推荐

商品	价格
PS2 健身功夫毯	260元
PS、PS2用单手手柄	仅售80元
北通球王手柄（足球专用）	75元
酷豹PS2强势手柄	85元
索尼克公仔＋正版盘	100元
奥林巴斯眼镜电视	3300元
GBA－SP AV转换器	150元
GBA－SP 2代电影卡	150元
GBA－SP 3代电影卡	288元
GBA magic 256M	298元

GBA卡 超低价请电询

FIFA2004

配件当区

商品	价格
北通	
GBA 软版套	12元
3合1摇杆	25元
GBA 伸缩灯	18元
GBA1200MA	45元
GBA 4.1摇杆	35元
GBA－SP 保护软套	25元
GBA－SP 摇杆	28元
GBA－SP 放大镜	30元
GBA－SP 火麒麟	25元
PSone 记忆卡	15元
PS 小手柄	25元
PS2 遥控器 50000系列	65元
PS2 神射手枪	125元
PS2 类比控制器	68元
PS2 仿真力回馈方向盘	400元
2431 方向盘	200元
2433 方向盘	400元
XBOX 黑金刚手柄	128元
大力神火牛	98元
酷豹	
GBA 冷光灯	40元
GBA1200MA 套充	45元
GBA 后盖	10元
GBA 面盖	10元
GBA 镜屏	10元
2人对战线	15元
4人对战线	20元
GBA－SP 收音机	45元
GBA－SP 金手指	85元
GBA－SP 透明壳套	5元
GBA－SP 水晶套	25元
GBA－SP 伸缩耳机线	25元
GBA－SP 耳机转换线	8元
GBA－SP 伸缩耳机	25元
GBA－SP 格斗摇杆	20元
GBA－SP 立体声喇叭	35元
GBA－SP 应急充	15元
GBA－SP 动力1+1	35元
GBA－SP 双子星（可充）	40元
GBA－SP 双子星灯（不可充）	35元
PS2100H2 枪	120元
PS2 专业手柄	65元
PS2/USB GT4 方向盘	180元
PS2 RF 无线手柄	200元
PS2 中摇杆	70元
PS2 万用遥控器	70元
X－BOX 遥控器	90元
PS2 太鼓达人	180元
PS2 原装摄像头	300元
PS2 组装摄像头	180元
PS2 刀魂摇杆	180元
PS2 铁拳摇杆	180元
PS2 原装大包	80元
PS2 红蚂蚁金手指	110元
PS2 恐龙危机枪	80元
PS2 跳舞毯	120元
PS2 钓鱼机	100元
PS2 镭射枪	110元
PS2 力回馈方向盘（大）	380元
PS2 力回馈方向盘（小）	200元
月光宝盒 4M 记忆棒	40元
月光宝盒 8M 记忆棒	70元
GBA－SP 手摇充电器	30元
GBA－SP 背光板	190元
GBA－SP 电影卡	168元
GBA－SP AV转换器	150元
双子星 PS2 无线编程震柄（内充）	220元
双子星 PS2 无线编程震柄（外充）	200元
双子星 XB 无线编程震柄	220元
双子星 XB 编程震柄	90元
双子星 PS2 编程震柄	60元
X－BOX 镭射枪	150元

精品区

商品	价格
打火机（各种图案）	25元
项链	15元
不锈钢笔记本	50元
不锈钢CD盒	40元
火机＋烟盒	50元
烟缸＋火机＋烟盒	60元
真皮钱包	60元
记忆卡盒	25元
GBA卡盒	25元
太空情侣表	120元
太空夜光表	70元
太空闪灯表	70元
座钟	70元
文具盒	35元
鬼武者3木支架	30元
生化危机竖支架	30元
X－2闪光支架	50元
燃烧公仔	35元
不锈钢相本	35元
太X－2单烟盒	30元
翻盖表	70元
足球表	70元
茶杯（各图案）	35元
圆烟灰缸	15元

模型天地

新到原装高达扭蛋系列
哈罗扭蛋 全套共六只，内有一年战争风云人物胸像，阿姆罗、夏亚、基连扎比等。 390元／套（单买70元／只，随机抽取）
夏亚扭蛋 套装全套共七只，包含一年战争夏亚所乘坐过的所有机体及夏亚人偶一只。 175元／套
SEED 高达扭蛋 全套共八只，包含自由、正义、强袭、圣盾、暴风、决斗等！ 200元／套
Q版高达主角人物扭蛋 全套共十只，以一年战争为主，每款都独具特色。 150元／套
一年战争人物大套装 全套共八只，包含阿姆罗、夏亚、卡尔玛、赖巴等，具有手办的品质，超精细！ 280元／套

PG 版高达 1：60 比例
编号	型号	价格
60625	RX－78－2 GUNDAM	790元（特价）

MG 版高达 1：100 比例
编号	型号	价格
125300	RMS－099 瑞克迪亚斯	260元（新）
113781	MS－06F2 扎古F2	216元
110535	闪光高达	180元
105569	阿姆罗专用Z匹斯	216元
105570	RX－77－2 钢加农	216元
108827	东方不败 GUNDAM	206元
76371	RX－79G 陆战 GUNDAM	216元
193907	RGM－79C 陆战吉姆	216元
104021	AMX－004 卡碧尼	288元
100366	MS－18E 京宝鸡	288元

HGUC 版高达 1：144 比例
编号	型号	价格
125299	RGM－79G 宇宙型吉姆	64元（新）
113551	MS－06ES 扎古2（卡尔玛座机）	80元
120464	MSM－07E 魔蟹改良型	96元
111898	AMX－107 龙飞	96元
61213	地狱死神高达	80元

第08MS小队 1：144 比例
编号	型号	价格
61219	MS－07H8 飞行老虎	80元
61217	MS－06F/J 扎古2	64元
61218	MS－07B3 老虎改	64元
53281	RGM－79G 陆战吉姆	64元

SEED 高达 1：100 比例
编号	型号	价格
SEED01	强袭高达（宇宙型）	160元
SEED02	圣盾高达	175元
SEED03	暴风高达	160元
SEED04	强袭高达（剑战型）	175元
SEED06	决斗高达（附装甲）	175元
SEED07	自由高达	175元
SEED09	迅雷高达	160元
SEED16	流星＋自由高达	570元（新）
SEED02	决斗高达（附装甲）	96元
SEED03	圣盾高达	96元
SEED04	暴风高达	80元
SEED05	迅雷高达	96元
SEED06	机动GINN（量产型）	96元
SEED07	自由高达	120元
SEED08	正义高达	120元
SEED09	强袭高达	96元
SEED10	厄运高达	120元
SEED11	制断高达	120元
SEED12	迷茫高达（红色版）	96元
SEED13	迷茫高达（蓝色版）	96元
SEED14	机动GINN（指挥型）	96（新）

郑重声明：“闯关族”及“◈”为我公司合法商标，任何人未经许可不得擅自使用，违者将受法律制裁。阁下在闯关族及各分店所购主机均有“闯关族”明显标志均保证原装正品，受法律保护。如遇质量问题或其他问题请拨打投诉电话：0371－6967363或13700881126联系。

本店拥有专业技术人员负责维修各种游戏主机，并低价培训维修技师！免费培训加盟商，另提供硬件及技术支持。另有各地连锁店未尽，请上网查询！

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室
电话：0371－6052708 13803898563
闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族
电话：0371－3924564 7267309
闯关族旗舰店及业务洽谈地址：郑州市二七区正兴街邮局马路对面闯关族
电话：0371－6967363 6996389

各地连锁店：
郑州中原区友爱路批发市场130号闯关族
郑州市金水区农业路西段（水上乐园东20米）闯关族
郑州市站前小商品城闯关族
郑州市信息学院路信息学院东门向北10米华风动漫电子
洛阳新亚洲商场一楼北厅闯关族
开封大厅门街1号游戏专卖
开封吴胜角28号（学院门十字路口南100米）闯关族
商丘梁园区凯旋路32号闯关族
周口荷花市场温州商贸城一楼007号闯关族
濮阳中原油田文化宫西侧商贸中心金通对面闯关族
平顶山建设路与中心路交叉口大阳城二楼闯关族
许昌许继大道九中正对面闯关族
许昌兰亭地下商场闯关族
洛阳人民广场正对面闯关族
新乡二百甘二楼A区18号闯关族
安阳安阳市公安局对面步步高专营
安阳市安阳商城购物中心二楼天丽家园
菏泽市22中路口闯关族
洛阳：涧西区郑州路口（矿山厂东100米）

www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

邮购 维修 回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息　NDS 1390元　PStwo 1450元　送游戏 神游GBA-SP（蓝黑灰三色）价格电询　PSP 价格电询（豪华版、普通版）　送游戏 诺基亚N-Gage 1790元　QD中文版 2150元　免邮费

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收、代卖二手游戏机及原版游戏软件。也可以以旧换旧、以旧换新。高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PS39001型（全套）1320元
PS50000型（樱花限定版）1890元
PS50001型（全套）1420元
PS50002型限定版（灰色）双手柄 1750元
PS50006型（全套）1430元

本店高价回收二手正版游戏

GBA 最新游戏

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手PS2主机39001／30001／39006／39007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1050元
二手XBOX主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1250元
二手NGC主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋正版游戏（任选一盘）＋原装记忆卡	830元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550元
二手GBA主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	390元
二手GBC主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	260元
二手NGP主机＋原版游戏卡（一盘）	200元
二手WSC主机＋原版游戏卡（一盘）	260元
二手GB掌机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150元
二手DC美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款	350元
二手PS主机5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元
二手PSone主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款　690／单机	360元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	270元
二手日版原装SFC超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255元
二手PC－E加强版（附原装盘、原装卡）全套	450元

GBA4M记忆棒 28元　GBA8M记忆棒 55元　GBA月光宝盒（记忆棒即金手指）4M/8M 55/85元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone配件

新品介绍

PS2原装摄像头	275元
PS2原装modem	245元
GBA－SP电视接收器	360元
GBA原装背光灯	190元
XG－Flash 512M刷录卡	790元
GBASGFLASH2刷录卡（256M）无需刷录器	560元
PS2原装太鼓达人专用鼓	430元
NGC专用手鼓＋NGC原装手鼓游戏	590元
NGC原装GBAPLAYER在NGC上用玩GBA游戏	450元

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号　邮编：100031　电话：010－66033838　13381111076　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929
持卡人：赖伟涛　乘车路线：地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北

车站　本店　宣武门　和平门　加油站　北

上海道具馆仓储大卖场

成为会员 特价无限

本店经营全机种正版，日本第一时间到货，特价风暴天天袭来！

以诚取信　HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM

特价专区

本月持有本店VIP卡用户请携带此卡可以到本点购买以下特价商品：

1、PS2玩家只要200元可以买99新的中古FFX2　230元99新的中古机器人α和120元的鬼武者3

2、NGC玩家只要120元可以买以下游戏：丛林守护者　洛克人EXE　通灵王

3、XBOX　只要88元可以买鬼武者1　BIXNX猫　王牌飞行员

游戏特价区

PS2 武忍阁	88元
PS2 FFX2 初回	280元中古
PS2 第2次机器人大战α	280元
XBOX BLINX猫	90元
XBOX 幻魔鬼武者1	100元
NGC 星际火狐	130元
NGC 红侠JOE 初回	220元

欢迎外地客户邮购！

全新的价格，品质的保证！本市环线免费送货，异地优惠邮寄！

道具馆仓储式大卖场，具有相当高的信用保证！并拥有自主网站！

道具馆售前、售后始终微笑服务

DOJI－SHOP每天保持几百种商品在线，以满足您的需要！上海的朋友可以到本公司的门市网点进行购买。本店以经营正版和日本原装玩具为主广为人知。

服务的正规化给您不一般的感觉！

1. 本产品如有质量问题，包换期为一个月。
2. 上海市环线内免费送货上门，异地交易汇款到发货，本公司有专用的快递托运公司，速度快，价格低，而且不会在运输当中有任何问题。以一公斤计算（收费是江浙地区15元，时间为当天上午11点前发货当天即可收到，其它地方一律20元，今发明到），网上购物最烦恼的货物配送时间问题也解决了。另，在本店预定购买2部正版游戏即可免邮费。
3. 我们愿和所有的客户交朋友，但也希望各位买家要忠实履行交易义务，以诚为本。
4. 如有什么疑问请留言－我们会在第一时间答复大家。
5. 商品成交后，请给予真实评价！

本店可以预定任何日本游戏3～7天到货

招商一卡通：9555 5002 1581 8948
工商灵通卡：1001 2113 0121 283 0939
建设银行：1215 5899 8011 0092 264
交通银行：405512 2511 5864200
农业银行：95599 8003 03840 73513
持卡人：顾熠萍

主机

PSP 单机	3200元
PSP 豪华套装	3XXX元
NDS 日	14XX元
NDS 美版	1600元
NGC 各类限定主机全部有货：	
仙月限定	2300元
双蛇	2450元
普通NGC	1180元
PS2：	
70000	16XX元
70006	14XX元
5000X 全部标配	1600元
XBOX：	
纯白1000套XBOX	4800元
雷的限定 DOA 最终限定机器 全套	3300元
其他所有同捆机器	请电询
SP最新：	
王国之心限定套装	1580元
普通版	650元一套
中国龙限定	请电询

PSP	
三国无双	4XX元
山脊赛车	450元
大众GOLF	430元
装甲核心	430元
英雄战机2	480元
恶魔猎人	430元
PUPU 水曲方块	420元
泡泡龙	420元
燃烧战车	450元
NDS游戏 最新登场	
玛丽64DS	370元
瓦里世界DS	370元
口袋冲刺 DS	370元
钻地小子DS	380元
天才医师	370元
动物番长	260元
大合奏	420元
我为你死	380元
直线	380元
PS II正版游戏	
PS2正版（本店有100多个品种）	
勇者斗恶龙8+特典	6XX元
特价 实况国际限定版 带日本训练队服	555元一套
燃烧战车3 美版	4XX元
日版	4XX元
燃烧战车3限定	1450元
皇牌空战5控制摇杆	980元
异度传说2 限定	1300元
幻想水浒限定	880元
战国无双限定	680元

战国猛将 限定	780元
恶魔城限定	600元
影之心2 限定	780元
樱花大战5 限定	380元
樱花大战1 限定	180元
篇幅有限大量限定套装不能全部登出	
生化爆发2	370元
初回恶魔城	300元
太鼓达人4	280元
三国无双3猛将	300元
战国无双猛将	320元
天诛红	460元
零红蝶	320元
VR4 进化	180元
生化维罗尼卡	150元
鬼泣1	180元
JOE 红侠	230元
男忍	320元
女忍	150元
幻想水浒4	320元
FFX 初回	580元
寂静岭4	380元
机器人大战MX 初回 特价	320元
梦幻骑士4	380元
刀魂	480元
HACK 1~4 全套	1500元
三国无双3	450元
三国无双帝国	320元
刀魂2	200元
浑顿军势	150元
R6 进化	150元
CVS 2	250元
FFX2	350元

FFX2 国际	280元
FF11	580元
FF11 3合1 扩张盘	220元
机器人大战 SC	150元
高达G世纪SEED	320元
太鼓大人 2+3	450元
太鼓大人 5+古	600元
马克西母2	230元
魔界转世	180元
超时空要塞	230元
日出	320元
异度传说2	280元
鬼武者3	280元
鬼武者2	150元
NGC游戏	
NGC 正版游戏（本店有80余种）	
ZOIDS3 中央大陆3	500元
机器人大战GC	560元
火影忍者3	470元
玛丽聚会6套装	420元
比利的蛋宝宝	250元
玛丽网球	380元
水晶编年史	350元
CAPCON VS SNK2	230元
洛克人	160元
梦幻之星1+2	330元
鲨鱼肚子	260元
玛丽聚会5	300元
瓦里世界	300元
全明星大乱斗	380元
永恒黑暗	170元
海贼王 财宝战争	200元
山脊赛车进化套装	220元

玛丽赛车	350元
生化1	280元
生化0	250元
高达战士轨迹	250元
SONIC 合集	180元
转转棒 最新	280元
四之剑ZELDA	250元
银河战士	360元
RUNE2	280元
双蛇	400元
女牧场	480元
游戏王	180元
海贼王2	280元
足球小将	280元
口袋BOX	100元
NBA 2002	150元
高智能方程式赛车GPX	300元
星际火狐	130元
WSC	
WSC套装	
FF124＋海贼王123＋WSCC＝580元	
本店有70种WS卡	
XBOX	
光环2	380元
DOAU 最终	550元
神鬼寓言	350元
光环中文	150元
DOA 排球	320元
忍龙	280元
刀魂2	220元
寂静岭2	180元
脱狱潜龙	280元

皇牌飞行员	180元
DOA 3	150元
御逊1	180元
御逊2	280元
御逊1+2 初回	420元
零	150元
山卡赛车R	180元
步林克斯猫	100元
恐龙危机3	280元
神秘岛限定	300元
天空1	100元
GBA卡	
本月大量老GBA Z版游戏特价 30个品种	
口袋绿	380元
烈火之剑－圣魔光石	380元
机站D	220元
FF1+2	430元
王国之心	450元
转转玛丽	400元
特鲁尼克3	550元
耀西的万有引力	360元
悟空斗剧	380元
小人糊	360元
心之卡比2 镜之迷宫	350元
SONIC3	280元
古惑狼赛车	250元
真女神红蓝2片卡一套	350元

本店可以预定任何日本游戏3－7天到货

地址：上海市静安区康定路626号
邮编：200040
公交线：76、54、24、23、138、地铁二号线静安寺下

联系人：王奕玮
电话：021－62587189、13061768103
QQ：394503264
营业时间：10：00—20：00
版面有限无法一一刊登，买正版请电询！

西康南路　康定路　本店★

神游联盟

抵制盗版 支持行货

“神游联盟”正式成立

“神游联盟”由神游公司（www.iQue.com）发起，并与《游戏机实用技术》、网易电视游戏频道（game.163.com）等具有公信力的媒体伙伴共同推行，旨在促进中国游戏业良性发展、保障消费者权益。国内符合条件的优质电玩店均可申请加入“神游联盟”，神游公司将对申请者进行资格考察，并与有公信力的媒体共同监督，消费者在“神游联盟”成员店可放心购买有保障的正版行货、免除后顾之忧。





用行货！真玩家！

“神游联盟”成员店向消费者郑重承诺：

诚信经营为本！优质服务为根！

神游产品 全国联保

15天保换 一年保修

合作媒体：

游戏机实用技术 TV GAME

網易 NETEASE www.163.com 网易游戏频道 game.163.com

“神游联盟”成员店全国招募中！

详情请见本期“神游天下”栏目